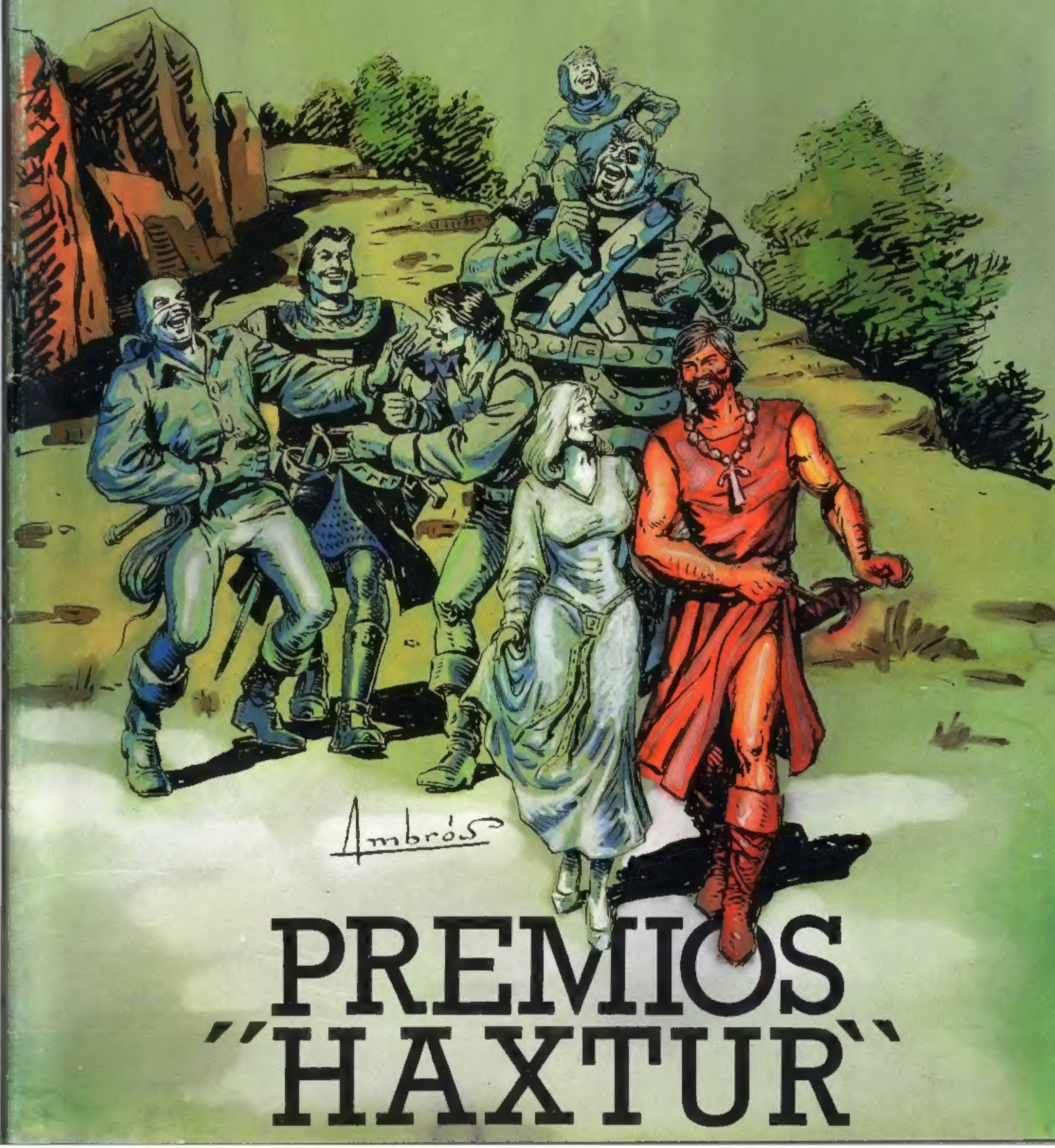
http://cineultramundo.blogspot.com/

EL WENDIGO

estudio de comics y comix



PREMIOS "HAXTUR"

EDITORIAL

LA PAGINA 18 ES La 19

Se sostiene que los lectores huyen del buen tebeo por incapacidad para degustarlo y que los tebeos de calidad tienen que ser minoritarios. Dos buenas mentiras para que los malos editores sigan siéndolo pero, eso sí, tengan mucha respetabilidad social y cualquier día de estos los subvencione el Ministerio de Cultura o queden bajo la protección de ICONA como bichos en peligro de extinción.

Leíamos meses atrás, en un artículo de «El País», que los superhéroes norteamericanos están volviendo a venderse en cantidades no recordadas en los últimos años. Si se venden es porque están bien hechos, y los lectores aprecian eso. Walter Simonson, a quien concedimos el premio «Haxtur» al mejor guión, nos comentaba a su paso por Oviedo cómo había remontado «Thor» de los últimos lugares del ranking a los primeros. Cualquiera que conozca las historietas publicadas antes de la llegada de Simonson y las de este autor entenderá la razón de ese ascenso.

Como Simonson hay ahora una veintena de buenos dibujantes y guionistas, entre los treinta y los cuarenta años, que están creando una nueva edad de oro de los super-héroes americanos. Sería una tercera edad de oro de super-héroes.

Hoy, un degustador de buenos cómics, tiene su oportunidad de ser feliz en la parte más popular del Kiosco y en buenas cantidades. En un listado provisional pueden seguirse varias colecciones siempre que estén realizadas por Frank Miller, Mazzuchelli, John Byrne, Walt Simonson, Jim Aparo, Paul Smith, Jim Starlin o Bill Sienkiewickz por nombrar cabecillas y no entrar en otros de buena calidad pero menor talla. Desde que los superhéroes volvieron a España, editados con una dignidad que no tiene precedentes en el mercado español, hemos podido además disfrutar con obras de Brian Bolland, de García López o de Barry Smith que han devuelto las ganas de leer tebeos a una parte grande de los aficionados y, sobre todo, que están creando mercado entre los jóvenes, hasta hace poco olvidados por las editoriales.

Con ellos hemos recuperado el placer de leer tebeos cotidianamente y los hemos convertido en nuestra lectura mayoritaria, sin por ello excluir otras obras de otras procedencias que tienen igual interés aunque, lamentablemente, no sean tan populares. Sin tanto ruido de traca, sin boom y autobombos, estamos en uno de los mejores momentos del mercado de tebeos español. Hemos vuelto a bajar al kiosco con interés.

Pasados estos cuatro años hay pruebas suficientes para que hasta el más receloso pueda reconocer que el cómic adulto también es este que se realiza para todos los públicos, por el hecho sencillo de que está impecablemente realizado. Si una cualidad tiene el lector adulto sobre el menos experimentado es su capacidad para distinguir lo bueno. Es más adulto un buen relato de fantasía, encarnado por un personaje propio de sueños infantiles (un tipo disfrazado de colores y cargado de super-poderes), que un guión fatuo protagonizado por una pechugona que se queda desnuda cada tres viñetas para dejar contento a un lector crecidito que no busca un buen tebeo, una buena historia, unos buenos dibujos, sino un par de tetas. Para tal caso, es mejor que encuentre novia. Y los ratos libres que le queden, puede aprovecharlos leyendo buenos tebeos.

GRUPO EL WENDIGO

Ramón Fermin Pérez
Faustino Rodriguez Arbesú
Fernando Cuesta
Mariano Herron

EDITA
G.A.I.R.N.I.

DIRIGE
Faustino Rodríguez Arbesú

PORTADA
Dibujos Ambros
Color, Florentino Flórez

MAQUETACION
L.M.D.

CORRECCION
Sofía Carlota

Apartado de Correos 461

IMPRIME
Gráficas Careaga, S. A. (AVILES)

Suscríbete
1 año (4 números) ..... 1.400 pts.
2 años (8 números) ..... 2.400 pts.
Dirígete a:
José Antonio Lázaro, C/Aguado nº 3, 5º B – Gijón.
Transferencias: C/c 716.271
BANESTO – URBANA – Gral. Mola
Gijón.

SUMARIO

Freddy Lombard: Juventud (postmoderna) a la intemperie
Fernando Cuesta

No todo son golpizas y batacazos
Ramón Fermín Pérez

Premios HAXTUR, III Salón del Cómic Ciudad de Oviedo
Ramón Fermín Pérez

THOR vuelve a ser un DIOS
Ramón Fermín Pérez

JOHN BYRNE: Esto es espectáculo
Javier Cuervo

DREADSTAR: La eternidad narrada en doce páginas
Faustino Rodríguez Arbesú

Miguel Ambrosio Zaragoza, AMBROS, el último clásico
Francisco Tadeo Juan

DIBUJAN

Marcos y Molduras
Marcos

EL SUPERDOTADO
A. Buylla

EL VUELO DE ICARO
Juan M. F. Blanco

No nos solidarizamos con las opiniones de aquellos artículos que, publicados bajo el título genérico de HASTA LA COCINA..., pertenecen a autores ajenos al equipo WENDIGO.

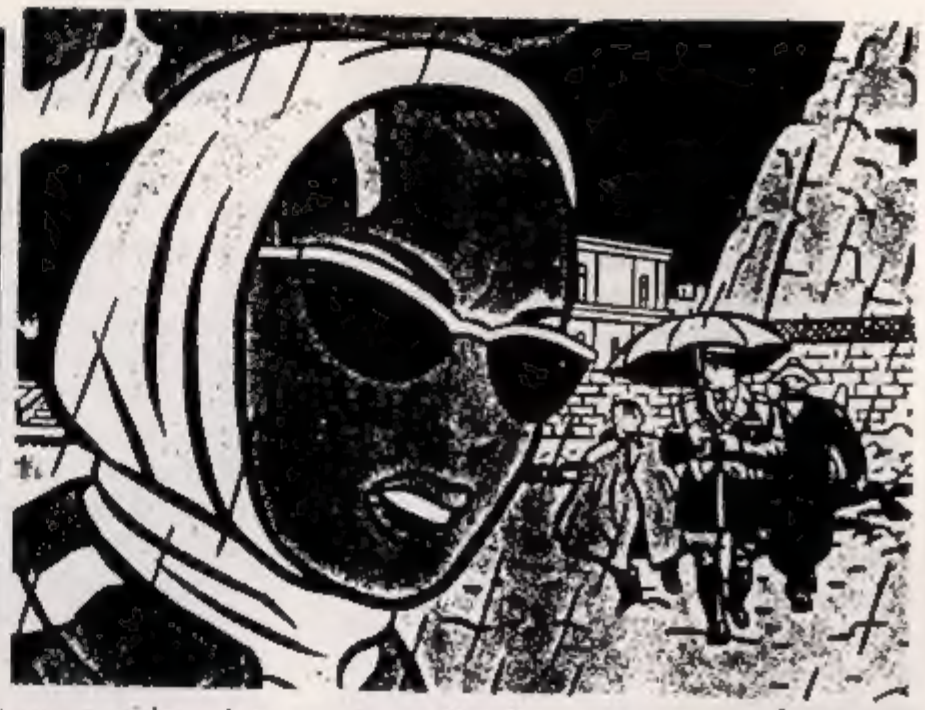
Con subvención de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes del Principado de Asturias.

Publicación Amateur
Depósito Legal: M—3362–1977
SE ADMITEN COLABORACIONES

http://cineultramundo.blogspot.com/

FREDDY LOMBARD: JUVENTUD (POSTMODERNA) A LA INTEMPERIE

A ESCAPE LIBRE



Los vomitorios de la Historieta lanzaron, con el inicio de la década, a muchos jóvenes ilusionados por el triunfo en un medio, donde proliferaban los santones bien retrepados en sus poltronas, pero cuya producción se iba haciendo insoportable por lo plúmbeo y amanerado. Este fenómeno de afloramiento de talentos es evidente en España, Francia, los Países Bajos... Para etiquetarles y reducirles a un mero esquema en las guías del ocio se acuñó –en mala hora– el término «línea clara», que dice muy poco sobre las características que puedan tener en común.

Su rasgo más destacable sería, a nuestro juicio, el abandono de la rigidez y pesadez didáctico-militante «artística» y su sustitución por la ligereza y superficialidad del simple divertimento, el triunfo de la forma pura, pero –sobre todo– la recuperación del gusto y el placer de leer (y hacer) tebeos, sin necesidad de sumergirse, ni sumergir al lector, en el tedio y la bambolla que inevitablemente acompañada a muchas de las pretendidas «obras maestras» de los 70.

La aventura, el exotismo, la evasión, el sentido del humor, se recuperaron. Se perdió «profundidad» (muchas veces falsa y hueca) y se ganó en diversión. Los cómics (algunos, no todos, claro, pero sí un manojo de trabajos significativamente punteros) se hacen livianos, epidérmicos, estéticos, formalistas. Tal como es la cultura de los '80 y a decir de los más ortodoxos, «reaccionarios» (ya no vehiculan mensajes progresistas, sólo venden «look»). Escasean en ellos, o están ausentes, las intenciones, ya sean ocultas o bien notorias, sólo resplandece el deseo de distraer, de agradar, con la plasmación de unos mundos personales de sus autores, pletóricos de evocaciones, ensueños y nostalgias de épocas no vividas, pero idealizadas en el Panteón de la Cultura Juvenil. Cine, música, literatura, también experimentan cambios semejantes, al tiempo que desaparecen o apenas si colean fenómenos tan obsoletos como el «Cine de autor» o el Rock Sinfónico.

Sin embargo, la evolución del mercado del Cómic, en particular, y de la Cultura en general, hace que la narrativa dibujada ya no sea un producto popular y masivo, y a pesar de la reconversión temática y estilística, mucho nos tememos que esta Edad de Plata sea efímera, más un canto del cine que otra cosa. Yves Chaland, nuestro hombre de hoy, pertenece con todos los pronunciamientos a esta generación, y a pesar de sus méritos puede ser uno de los últimos mohicanos.

El amigo Yves parece ser un asiduo a las páginas de las revistas nacionales: no contento con inundar nuestro solar patrio de aventuras de Freddy Lombard (ya van cuatro), se ha hecho fuerte con otros personajes de su factory como Bob Fish o Adolphus Claar, e incluso un cierto Albertito, amén de otros trabajos más reacios a la catalogación. Es, por lo tanto, un material importante que hace que Chaland sea relativamente bien conocido entre los aficionados españoles, aunque todavía no haya accedido entre nosotros al status de «gran estrella». Nos estamos temiendo que ese salto a la fama lo haya intentado con la realización de «El Cometa de Cartago», y desde aquí nos ciscamos en sus ruinas cónsejeros.

Entre sus personajes, por reiteración y brillantez, hemos escogido las andanzas de Freddy, Dina y Sweep.

Freddy es un personaje que llama al punto la atención por razones obvias para cualquier lector de tebeos, pero parece especialmente concebido para desempeñar el papel que representa: ser un Anti-Tintín con todas sus consecuencias. Claro que la época lo permite: el celibato forzoso del antiguo «boy scout» e intrépido reportero del «Petit vingtieme», era fruto de un autor determinado y de las especiales circunstancias que rodearon su labor. Freddy, por el contrario, surge para complacer a un público «postmoderno» (deploro el vocablo, pero con él todos nos entendemos mejor), de cuyas ensoñaciones es un reflejo de papel. La misma elección de las coordenadas temporales por las que el trío se mueve, nos remiten a esa época tan añorada por una juventud que sólo conoce de ella los oropeles de una mitomanía más bien consumista, pero que sigue atrayendo pertinazmente a muchos (entre los cuales, modestamente, me incluyo).

Las relaciones del trío parecen basarse en la camaradería. Para entendernos, son unos jóvenes que viven a salto de mata, con una mano delante y otra detrás, al borde del hambre, de la que parecen salvarlos los misteriosos –y periódicos– cheques enviados por el tío de Sweep, un tal «Isidoro» que vive en Australia.

Sus peripecias nacen de la necesidad ineludible de buscarse la vida, aunque nunca lo intenten por medio de un trabajo más o menos estable y «dentro de un orden», sino por actividades codificables como «aventureras»: expediciones al corazón de Africa o búsqueda de restos arqueológicos en las límpidas aguas mediterráneas. Cuando logran hacerse con algo de pasta no ahorran para el porvenir ni la invierten en Deuda Pública, sino que la funden con liberalidad: coches de 8.ª mano, cuadros Kristch o truculentas revistas tipo «El Caso». Su postura hacia el dinero es la de vivir al día, pasárselo pipa y que no se les queme precisamente en los bolsillos. ¡Son cuatro días! Todo ello muy en la onda de hoy mismo, sin que falte incluso una cierta distinción en el vestir (desde luego no van por la vida de «clochards», aunque económicamente no les vayan muy a la zaga).

Como es mi inveterada costumbre, dedicaré una líneas al personaje femenino, Dina, a instancias de la feminista del tercero izquierda. Mi impresión es elogiosa. Dina es tratada en pie de igualdad e incluso tiene ideas muy brillantes. Sólo en la última aventura (El Cometa...) se hace patente su especial afecto hacia Freddy, con manifestación de celos, actitud retrógrada pero comprensible dada la debilidad de la condición humana. Pero es un claro exponente de unas relaciones entre los sexos basadas en la igualdad y la superación de los convencionalismos al uso, y por todo ello certifico que el ciudadano Chaland ha pasado el test de machismo con la calificación de notable.

CUATRO PATAS PARA UN BANCO

Cuatro episodios componen –por ahora– la saga de Freddy Lombard: «El Testamento de Godofredo de Bouillon» (1981); una aventura africana sin título, pero que yo me atrevo a denominar «En busca de la placa perdida», publicada en el CAIRO, en 1983, «El Cementerio de los elefantes», aparecida en el mismo año y publicación, y la reciente «El Cometa de Cartago», en METAL HURLANT. Todas ellas realizadas en color, a excepción de la primera en biocromía.

En la primera aventura los personajes se esbozan, no tienen un protagonismo nítido, que parece llevárselo la anécdota histórica y las veleidades etílicas de la Casa de Bouillon, y la historia es simpática y entretenida sin más, sin que gráficamente brille a gran altura, quizás a causa de la limitación cromática.

Las cosas cambian en la historieta siguiente. En ella el estilo de Chaland comienza a deslumbrar, y sus colores vivos y cálidos, con matices ocres y terrosos, como en un viejo film Metro de la selva, nos cautiva. Es la Aventura por la Aventura en estado puro, los tópicos y los «tics» de las viejas películas nos asaltan por doquier. Se nos antoja un «Tintín en el Congo» cruzado con «Las Minas del Rey Salomón» y el ambiente de «Tarzán». Mito tarzanesco o similar que se desarrollará en «El Cementerio de los Elefantes», historia a medio camino entre lo policíaco, lo terrorífico y lo exótico, que constituye una auténtica diana en el haber de Chaland; una vegetación lujuriosa, exuberante, profusa; unos negros tan carnavalescos como cabareteros, en la más pura tradición del «si, bwana», una coña supina y unas píldoras de crítica, ora al papanatismo de los coleccionistas, a quienes se da gato por liebre con facilidad, ora a la destrucción ecológica de un Continente, engarzado todo ello en una narrativa tan fluida que desearías que la historieta durase cientos de páginas.

Las dos historias forman un tándem, unido por el denominador común de Africa, explanada inmensa de tantos sueños y pesadillas infantiles, y todo ello sin olvidar, de cara a la galería nostálgica, el recuerdo hacia films tan inolvidables como «Mogambo», con homenaje a Clark Gable incluido.

Mención aparte merece la catadura «moral» de nuestros personajes, que, peseteros hasta el fin, no vacilan en añadir el engaño, o más bien la estafa, a sus habilidades en el final de la historia de la «placa fotográfica». Ambigüedad moral que no les impide enternecerse por la patética figura protagonista de «El Cementerio de los Elefantes» y su triste sino.

LA METAMORFOSIS

Y llegó el Cometa...y cambió la decoración totalmente. Lo que era una historieta divertida, chispeante, deliciosamente intrascendente (aunque no exenta de cierta ternura y denuncia), un entretenimiento basado en un dibujo peculiarmente caricaturesco y una narrativa trepidante, va a convertirse, por mor de esos prejuicios que siguen atenazando a muchos profesionales del Cómic, en un trabajo empalagoso y pedante, falto del sentido del humor que se había derrochado anteriormente, y cuyo resultado final es el aburrimiento y la estupefacción de un lector, que se pregunta si es que acaso no le están tomando el «hair». Y sin embargo, no todo es desolación en esta historia con perfiles apocalípticos. Uno de sus escasos valores es la crítica, en esta ocasión clara y sin rodeos, de la xenofobia del pueblo de Cassis, lugar donde, claustrofóbicamente, transcurre toda la acción. En ella vemos a la Masa (y no precisamente la de Marvel), expuesta a una serie de fenómenos adversos de tipo climático cuya causa desconoce, reaccionar con hostilidadd hacia todo elemento foráneo, llegando incluso a la agresión física y al linchamiento. Una lúcida reflexión de tantos movimientos que se han sucedido a través de la Historia, y aún hoy plenamente vigentes. La presencia del eximio oceanógrafo suizo Dr. Auguste Picard, se nos antoja un tanto pegote en el marco del relato, a pesar de que ayude a localizarlo en un tiempo determinado (en lo que abunda una viñeta en la cual un transistor, novedad técnica del momento, nos informa de la invasión soviética de Hungría), y posibilita con su batiscafo la huida de Cassis aislado por la marejada, a través del único medio posible: las profundidades marinas.

Lo mejor es la creación de la atmósfera de postración y pesimismo que se va apoderando poco a poco de la comunidad, hasta hacerla desembocar en la furiosa reacción ya comentada. El punto de arranque de la historia, el desmadre climatológico, preñado de catastrofismo telúrico, nos remite a títulos «clásicos» del Cómic Franco-belga, como son «La estrella misteriosa», de Herge, o «S.O.S. Meteoros», de Edgar P. Jacobs.

Pero los aspectos negativos no se hacen esperar: el exceso de verborrea, tributario de una novela histórica ochocentista ya un tanto talluda como es «Salambo», de Flaubert, y el tono insoportablemente «serio» y literaturizante de la historia central (el triángulo Freddy-Alaia-Fidias), echa por tierra el álbum, todo ello unido a una realización gráfica menos brillante que en anteriores ocasiones, si exceptuamos el ejercicio de estilo que suponen tres planchas, en las que la palabra está ausente casi por completo, y Chaland narra con eficacia mediante una hábil utilización del montaje en corto y el empleo de las onomatopeyas.

Pasar de un Cómic divertido y ligero (en el mejor de los sentidos) a un «menage a trois» con vértices tremendistas, es un salto demasiado en el vacío, y «Freddy Lombard» se resiente de ello. Una posible explicación quizás podría hallarse en el hecho de que en este álbum, Chaland trabaja con un guionista, acreditado en los títulos, cosa que no sucedía en las tres aventuras anteriores, que parecen ser de la exclusiva paternidad del joven dibujante. Aquí, y sin que yo me subleve, ni mucho menos, ante la existencia de una función específica de guionización, un tal Yan Le Pennetier, bajo cuyo nombre se oculta –según nos dicen– un conocido guionista (¡Oh, Cielos!), rompe con el estilo narrativo habitual y lo lastra con abundantes párrafos llenos de farragosidad y pretensiones de trascendencia y «qualite», que muy flaco favor le hacen a la historia.

EN RESUMIDAS CUENTAS

Pese al tropezón del «Cometa» (esperemos que, al igual que el Halley, sólo ocurra cada 75 años), la impresión general que nos llevamos de esta ¿serie? es bastante halagüeña. Sus protagonistas son seres completamente modernos, aunque los hayan situado hace tres décadas. Su filosofía vital, su modo de enfrentarse con la existencia, y de buscarse la «life» –peligrosamente– es totalmente actual. Son, por lo tanto, unos representantes con todas las de la ley, de los años en los que han sido creados: aventureros, derrochadores, espontáneos, con cierto barniz cultural, superficiales, egoístas (aunque no exentos del sentido de la amistad y el compañerismo, aunque lo interpreten a su manera), y sobre todo unos jóvenes muy desenvueltos, muy dispuestos a tragarse el mundo de unos pocos bocados, sin vacilar ante las contrariedades. Un retrato bastante minucioso y preciso del estado de ánimo de la juventud contemporánea.

Gráficamente el producto también tiene tintes «modernos». La fascinación por los «fifties», patente en ropas, automóviles y ambientes, es una de las notas dominantes del estilo de Chaland. Pero el rasgo definitorio es el uso, a diferencia de otros dibujantes de la mal llamada «Escuela Franco-Belga» actual, de una línea gruesa, de un trazo amplio, para crear el contorno de los personajes, conjugándolo con la utilización de líneas más finas en el trabajo interior de la figura. Una gama de colores cálidos, terrosos, en los que destaca el efecto de luz nocturna a base de rojos incendiarios, pone la nota de distinción.

Esperemos que Freddy y sus compinches recobren la frescura perdida, y esto sea sólo un pasajero paréntesis, porque si no tendríamos que entonar un nuevo requiem en un panorama ya de por sí bastante fúnebre.

Fernando CUESTA FERNANDEZ

Sorbete

Premio Real, nº 12 — GIJON

EL VUELO DE ICARO

JUAN M.F. BLANCO: 15-3-87

¡VAMOS VIEJO IMITA AUNA GALLINA!... ¡VAMOS, ME ESTOY PONIENDO NERVIOSO Y TE VAS AACORDAR!
¡ARREALE UNA PATADA EN LA CABEZA, DESTROCELE DE UNA VEZ JEFE, ME DA UNAS NAUSEAS HORRIBLES!
¡GALLINA, GALLINA, ...! ¡COO-CO-RO-COO! CORO-COCO!
¡TOMA VIEJO!
¡PADRE!
CREO QUE AH! HAY JALEO Y NO ME PARECE QUE VENEFICIE MUCHO A ESOS DOS TIPOS

POCO DESPUES YECK APARECE EN LA ESCENA DEL DELITO...
¡DIOS MIO HAN MATADO A MI PADRE! ¡ASESINOS!
¡¡ASESINOS!!
LO SIENTO MUCHO. NO HE PODIDO HACER MUCHO MAS...

SI NO HUBIESE SIDO POR USTED NO SE LO QUE ME HABRIA PASADO
TRATAME DE TU. DE AHORA EN ADELANTE UIUIRAS EN MI CASA. SI TU QUIERES...

¡¡NO TE PREOCUPES, ESTO ES UN BUNKER Y NO PUEDO VERTE POR NINGUN LADO!!

ESTE BAÑO ME ESTA SENTANDO DE MARAVILLA... PERDONA MI FORMA DE ACTUAR PERO ES QUE COMO VIVO SOLITARIO...

TE AGRADEZCO MUCHISIMO LO QUE ESTAS HACIENDO POR MI..... ¿DONDE DORMIRE?

NO HACE FALTA QUE ME LO AGRADEZCAS... TU HABITACION ESTA AHI, EN LA PUERTA DE LA DERECHA

¡¡YECK, SAL DE TU REFUGIO, QUIERO DARTE UN MENSAJE!!

¡¡AHORA MISMO SALGO!!. ¡¡¿QUE ES LO QUE QUIERES?!!

¡QUIERO RETARTE. COMO EN LOS VIEJOS TIEMPOS!

¡TOMALO!... ¡VEO QUE TODAVIA CONSERVAS TUS BUENOS REFLEJOS!

POCO DESPUES...

YA VEO, ¿TE HE METIDO EN UN LIO Y NO SABES QUE HACER AL RESPECTO?

LEE ESTA CARTA. A TI TAMBIEN TE CONCIERNE

QUIERO QUE LEAS ESTA CARTA Y COMPRUEBES POR TI MISMA EL TEMA DE ELLA...

¿QUE PIENSAS HACER?...

¿QUIERES IRTE CON ELLOS?... ...RESPONDE

¡¡CLARO QUE NO!!. ¡¡SON LOS ASESINOS DE MI PADRE!!

PUES ENTONCES LUCHARE POR TU LIBERTAD EN EL LAGO

¿FUE CON ESTE BARCO CON EL QUE SE MATO TU HERMANO?

SI. YO ERA EL CAMPEON DE TODA ESTA ZONA; ERA EL MEJOR. UN DIA LLEGO TODA ESA PANDILLA ATERRORIZANDO A LAS PERSONAS. MI HERMANO ENTRO EN EL RADIO DE ACCION DE ESOS GAMBERROS. LE RETARON COMO HICIERON CONMIGO Y.... ....

... DESDE ENTONCES NO HE VUELTO HA NAVEGAR

DIAS MAS TARDE EN LA PLAYA...

MIRA TIO, HACE TIEMPO QUE NO VEO UN CATAMARAN EN ESTA ZONA.

¡¡SI ES EL ICARO!! ¡¡¡PERTENECIA AL CAMPEON!!!

¡¡¡YECK VIEJO LOCO!!!... HACE AÑOS QUE NO TE VEO... BUENO, DESDE LA DESGRACIA ...

¡QUE TAL CHICO! TE ECHABA DE MENOS. NO SABIA COMO PONERME EN COMUNICACACION CONTIGO..

...LO SIENTO, AHORA TENGO QUE IR A CAMBIARME Y NO TENGO TIEMPO DE HABLAR.

¿ESTAS DISPUESTO A PERDER TU CHICA? ...ESTAS A TIEMPO DE RETIRARTE..

NI LO SUEÑES... PERDERAS LA CABEZA, CERDO.

¡¡YECK!!... QUIERO QUE TENGAS LA MAYOR SUERTE DEL MUNDO Y.. ....

...Y... Y QUIERO QUE SEPAS QUE ... QUE... QUE TE QUIERO, ¡TE QUIERO!

CREO QUE GRACIAS A TI, SUSAN, PODRE GANAR LA CARRERA SIN OPOSICION

¿QUE VA A COMPETIR CON ESE ASESINO?

SI, LUCHARAN POR MI POSESION

YA LO ENTIENDO, TE HAN ASALTADO, TE AYUDO YECK, Y MERS PIENSA QUE LE PERTENECES.

HORAS DESPUES, SE DA LA SALIDA ...

¡¡BOOM!!

TERRU

EL QUE UA AHORA EN CABEZA CREO QUE ES MERS

SI, HA TENIDO UNA BUENA SALIDA

¡¡¡ VAMOS, VAMOS, CORRE YECK, CORRE !!! .¡¡¡ ALCANZA A ESE MALDITO !!!

16

1291

EN LA CARRERA ...

ALGO LE PASA A MERS. SE ELEVA DEMASIADO, PARECE QUE TIENE PROBLEMAS

POCO DESPUES EL CATAMARANSE SUMERGE ...

¡¡DIOS MIO ES HORRIBLE !! ¡¡PARECE IMPOSIBLEQUE ENTANPOCOS SEGUNDOS...

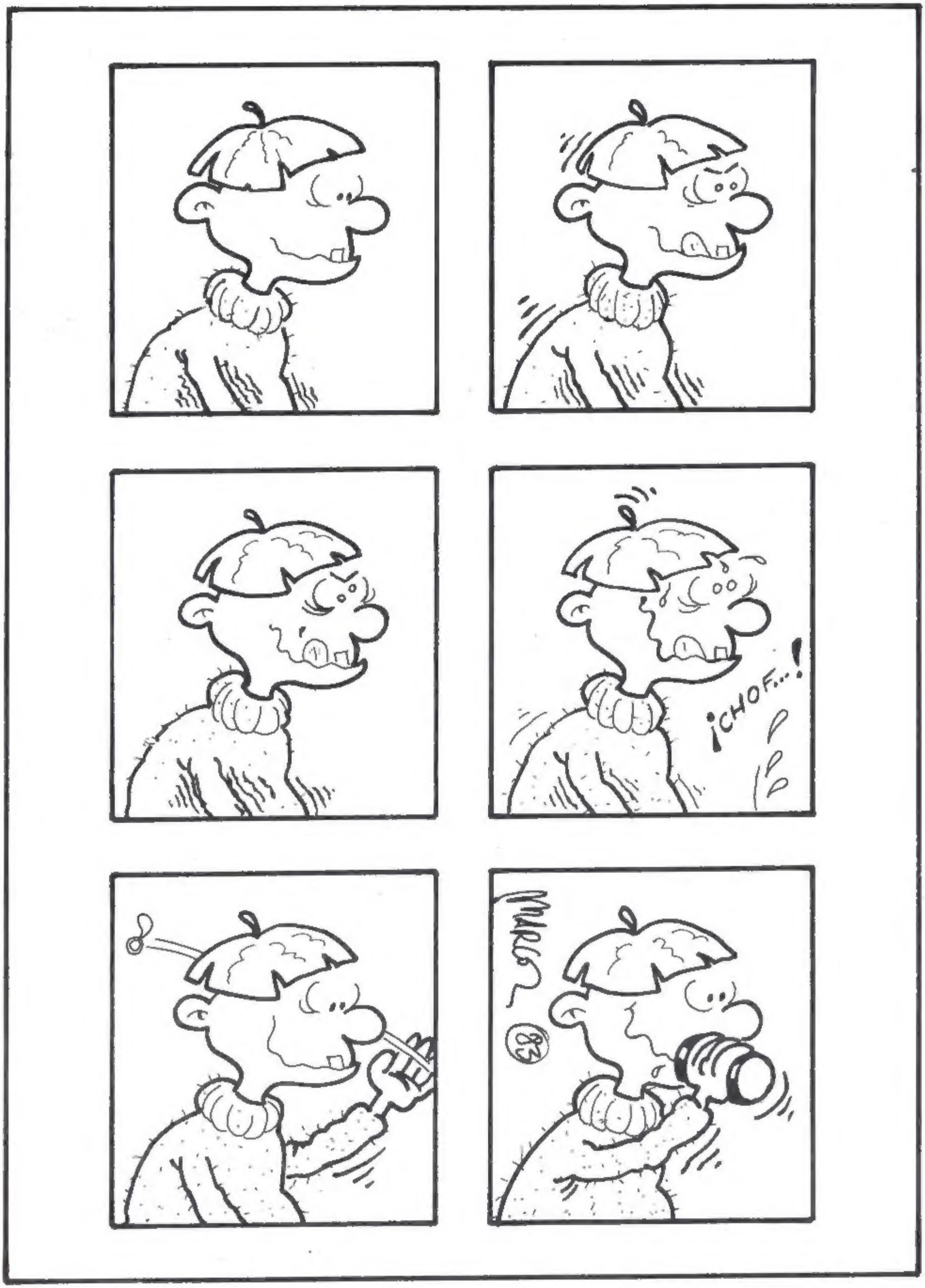
IBA POR LO MENOS A 200 KMS POR HORA

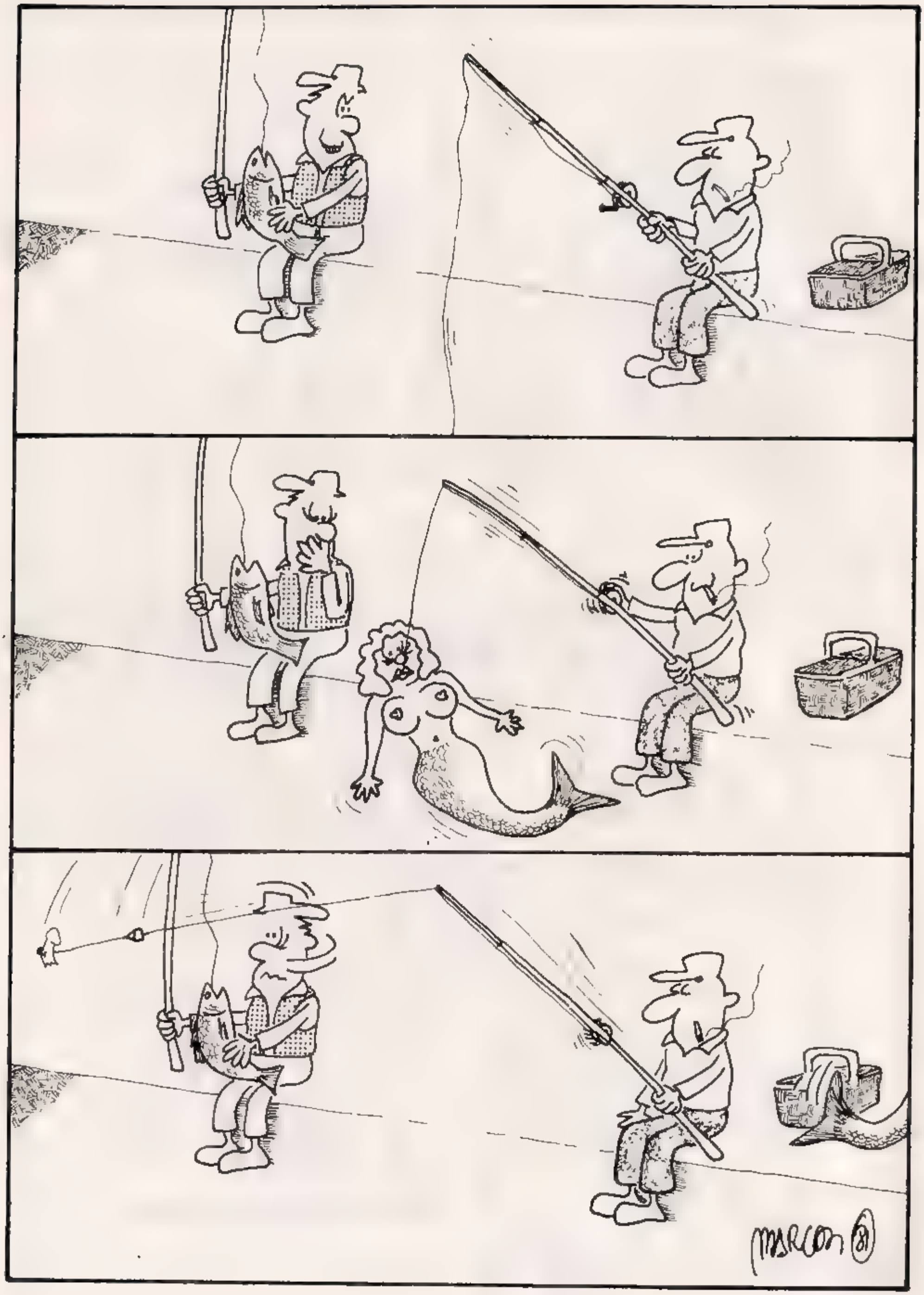
¡¡YECK !! ...

¡¡YECK !! ...

SUSAN ME HAS DADO SUERTE. TE QUIERO... TE QUIERO MUCHO.

FIN


¡CHOF...!
MARIO
83



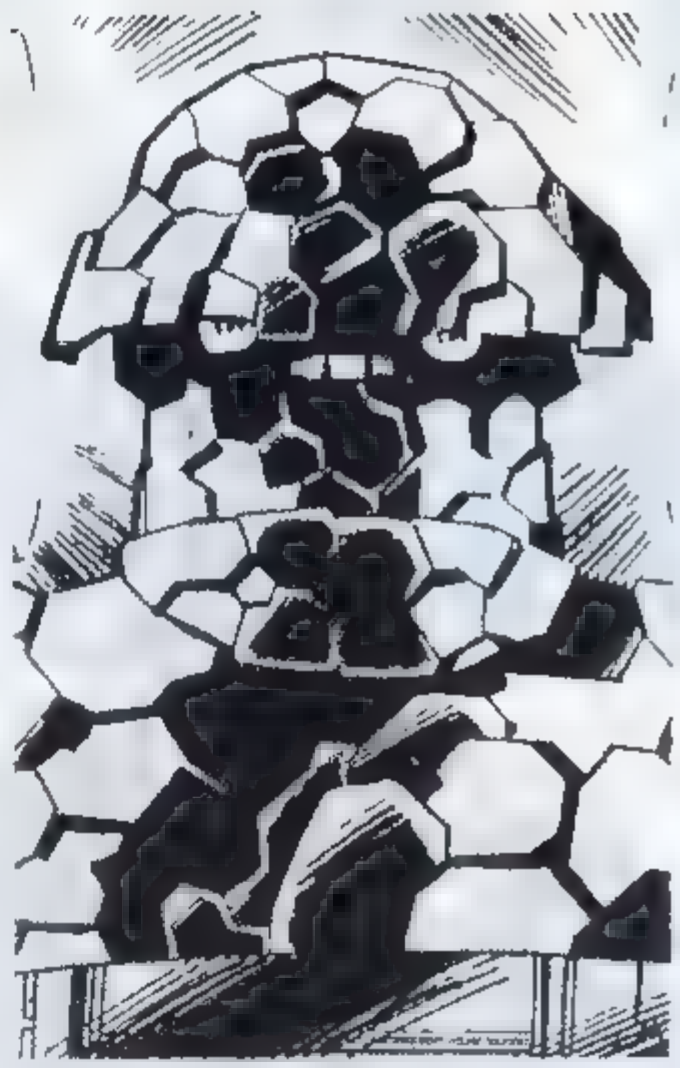
EL WENDIGO

estudio de comics y comix

NO TODO SON GOLPISAS Y BATACAZOS

La Industria del cómic-boock es, ante todo, eso: Una Industria. Algo cuyo fin primordial es meter dinero en el bolso de sus accionistas, no elevar al nivel cultural de sus lectores, ni salvarles el alma o hacer de ellos buenos ciudadanos o cosa que le parezca.

Sentada esta premisa –verdad de perogrullo aplicable al 99,99 por ciento del tebeo mundial– es preciso decir que dentro de tal industria se han producido y producen tebeos que, en cantidad y calidad, nada tienen que envidiar a los nacidos en medios más «elevados».



Siempre ha sido así, ignoro si se debe a los efectos beneficiosos de la «economía de mercado» en estado químicamente puro –ya se sabe que ahora es la panacea de todos los males– pero lo cierto es que el cómic-boock, el tebeo de super-héroes, ha sido un género en continua evolución, al menos desde aquella mítica fecha en que STAN LEE creara los 4 Fantásticos

En 1961 STAN LEE rescató de la nada una industria agonizante que parecía condenada a extinguirse ante un enemigo invencible: La Televisión. Sin embargo, LEE logró lo que parecía imposible, de su mente y del lápiz de gente como JACK KIRBY y STEVE DITKO surgió un mundo propio, intrasferible a otro medio y frente al cual el voraz aparatejo tuvo que reconocer su impotencia De la mano de REED RICHARDS, de THOR, de la MASA, de SPIDERMAN, los cómics recobraron su lugar bajo el sol

Una vez alcanzado cierto status no suelen verse con buenos ojos las revoluciones, quizás por eso el siguiente movimiento renovador tuvo lugar en la D. C. Comics. A finales de la década un veterano dibujante –CARMINE INFANTINO– trató de poner al día su anquilosada producción y, para ello, contó con la flor y nata de los dibujantes y guionistas del medio. Contemplados hoy estos tebeos resulta claro que sus guiones –lo que mas innovador se consideró en su momento al contener numerosas referencias sociales y políticas que se suponían ajenas al género– han envejecido mal, resultan demasiado ingenuos y lineales. Todo lo contrario de lo ocurrido con sus imágenes: «The Shadow» acechando en la oscuridad, «Tarzán» huyendo de Opar o «Linterna verde» recargando su anillo y jurando luchar contra el mal, son ya visiones imperecederas en la memoria de todo buen aficionado al cómic

En la MARVEL tendría lugar otra revolución de signo diametralmente opuesto, provocada por la sustitución de LEE, incapaz ya de abarcar tantas series, por guionistas mas jóvenes y con otro concepto del cómic Muchas veces hemos hablado en EL WENDIGO de estos autores –Steve Gerver. Don McGregor, etc., etc. y casi siempre MAL, lo que no nos impide reconocer que sus aspiraciones y planteamientos eran innovadores, incluso de forma radical McGregor y compañía aspiraban a convertir el medio en vehículo de expresión de sus ideas más personales y no en mero elemento de evasión. Sus ideas son intachables, pero al no tener la menor confianza en la capacidad comunicativa de la imagen, hacían recaer todo el peso de lo narrado en la parte literaria y parecían considerar al dibujo como poco más que un estorbo necesario. De hecho, no eran guionistas, sino argumentistas y sus conocimientos del medio dejaban mucho que desear Lo que no desvirtúa el carácter innovador de su trabajo ni el hecho de que la MARVEL una de las editoriales «más conservadoras del mundo», según una revista del ramo– no sólo permitió estos planteamientos, sino que durante mucho tiempo los apoyó con todas sus fuerzas

Llegamos así al momento actual, al de gente como SIMONSON, BYRNE o JIM STARLIN. Si hasta aquí hemos hablado de Dibujantes y Argumentistas, esta parece la hora de los GUIONISTAS, de aquellos que quieren contar algo pero tienen muy claras las limitaciones y posibilidades muchísimas, por cierto– del medio que utilizan

Estos AUTORES hacen un cómic eminentemente visual, pero no bello como podía ser el de Adams o Kaluta, lo que les interesa por encima de todo es la funcionalidad de la imagen y por eso aspectos como la planificación o la composición de la viñeta son estudiados al máximo. Por el contrario, el dibujo en sí tiene una importancia secundaria y, quizas por eso, su aspecto puede calificarse –como poco– de «descuidado»

Pero tampoco son esclavos de la TECNICA, ésta está siempre al servicio de la Historia que se quiere contar Está claro que ellos también cuentan aquello que por algun motivo les interesa y no cualquier cosa pero sus inquietudes son mas universales, menos introspectivas que las de Gerver o Eg enhart y –sobre todo– nunca pierden de vista el medio que están utilizando y el hecho de que su obra va dirigida a un receptor mayoritario y no a un grupo de amigos Quizás por eso han logrado algo que por aquí a más de uno le parece la cuadratura del círculo: Hacer una obra personal, de calidad e innovadora, sin por eso dejar aparcado en el camino a la mitad –o alguno más– de los lectores

Ramon FERMIN PEREZ

PREMIOS HAXTUR
III SALON DEL COMIC CIUDAD DE OVIEDO

El WENDIGO ha entregado, por segundo año consecutivo y dentro del marco del III Salón del Cómic Ciudad de Oviedo, sus premios HAXTUR. Este año hubo uno nuevo, el Haxtur al Autor que Amamos, destinado a reconocer la labor de toda una vida dedicada al cómic.

Creemos que este nuevo HAXTUR no pudo comenzar su andadura con mejor pie, pues fue concedido –por unanimidad– a Miguel Ambrosio Zaragoza, el mítico AMBROS, creador gráfico de tantos y tantos héroes del tebeo español: «El Jinete Fantasma», «Chispita», «El Capitán Trueno», «El Corsario de Hierro», etc., etc.

Aladino Cordero y Chema Bazo.

Walt Simonson recogiendo el premio al mejor guión.

AMBROS es una institución viviente del tebeo español y la prueba palpable de muchas cosas Por ejemplo, de que en unas condiciones tan adversas y leoninas como las de la industria española del tebeo de los anos 40 y 50, era posible hacer una obra de calidad También lo es de la mezquindad de esa misma industria que aun hoy le niega la paternidad de su mas célebre criatura EL CAPITAN TRUENO Sirva este HAXTUR de homenaje a AMBROS y a toda una forma de hacer y entender el COMIC

El «Haxtur a la Mejor Historieta Corta» fue a parar a «Los Pecados de Cupido», perteneciente a la serie DIETER LUMPEN y obra de Ruben Pellejero –dibujante– y Jorge Zetner –guionista–. Por razones estrictamente industriales –ya se sabe que «rellenar» una revista a base de Corben o Moebius no hay bolso que lo aguante– la fórmula de «historieta corta» ha proliferado extraordinariamente en nuestro pais, casi siempre con espantables resultados

Dieter Lumpen es una serie agil y divertida en la que el lector no tiene nunca la sensación, tan frecuente en este tipo de productos, de que «aqui falta algo», pues la relación entre lo que se cuenta, cómo se cuenta y el espacio de que se dispone es perfecta

El «Haxtur al mejor Dibujante» correspondió al valenciano DANIEL TORRES por «La Estrella Lejana», su última obra La verdad es que este hombre nos tenía un tanto defraudados con sus últimos trabajos, pero es innegable que con esta nueva serie vuelve por sus fueros. El cómic es un medio «híbrido», es decir, participa de las características de otros –la literatura, el cine, la pintura, etc y por eso no resulta siempre fácil dilucidar qué función deben de cumplir sus diversos elementos En este caso concreto, y teniendo en cuenta que TORRES es, a pesar de que se le ha colgado el sambenito de la modernidad, un narrador absolutamente tradicional, podemos decir que la principal «misión» de su dibujo es la de SUGERIRNOS otra realidad, otro mundo; inexistente pero deseable y –como decían los héroes de «toda la vida»– ¡A FE MIA' que lo consigue

Los dos ultimos HAXTUR cruzaron el Charco y se fueron a las manos de dos pérfidos estadounidenses JIM STARLIN obtuvo por su «DREADSTAR» el correspondiente a la mejor serie y WALTER SIMONSON el del mejor guionista por su renovadora labor en THOR

Nos gustaría hacer hincapié en que las razones determinantes del premio no estribaron tanto en las habilidades dibujisticas de ambos sino –¡mira que son ganas de fastidiar!– en su bondad como guionistas, es decir, en las historias que cuentan y en «cómo» las cuentan

EL SALON

Como ya dijimos al inicio de este comentario, los premios se concedieron en el marco del Salón del Cómic Ciudad de Oviedo, así que a él nos referiremos a continuación El Salón está ya en su tercera edición y creemos que ha conseguido un nivel más que aceptable si lo comparamos con otros Certámenes y Salones nacionales de similar «categoría» e.

incluso, no tiene más defectos que otros más cacareados

No obstante, presenta puntos negros que se repiten año tras año, seguramente el más notorio –y también el más raro– es la manía que tienen sus organizadores de estirarlo como el chicle, con el resultado de que las actividades se diluyen y la gente se despista Decimos que es raro porque precisamente la regla de oro en este tipo de eventos es la de agrupar todas las actividades en el menor número posible de días para que parezca que hay más de lo que en realidad se ofrece Así se hace en Barcelona, en Madrid, en Angouleme, en Lucca y creemos que en todas partes. ., menos aquí y el resultado es que, en un Salón donde hay muchas actividades, parece que no pasa casi nada

Entre las actividades del Salón destacó la entrega de los Premios Haxtur –Je, je, que modestos somos–, de los que hablaremos al final, y la exposición de «planchas dominicales», propiedad de Javier Coma Sobre este tema COMA daría una conferencia-explicación bastante más amena que sus artículos habituales, y FAUSTINO ARBESU –nuestro director– se explayó lo suyo sobre el tema de los «Héroes de papel y la II G. M » También hubo otras cosas, como una exposición sobre THE PHANTON, otra de ESPAÑOLES EN LA DIASPORA y otras más de cierto interés pero que fueron una repetición de lo montado en las Jornadas del Cómic de Madrid, y poco más

Y como ya estamos terminando y lo prometido es deuda, pasamos a contaros la entrega de los PREMIOS HAXTUR. El acto tuvo lugar en el muy coquetón «Salón de Te» del Teatro CAMPOAMOR. teatro ovetense que, tras una reciente –y costosa– restauracion, ha quedado convertido en una verdadera joya. Creemos no mentir si decimos que fue el acontecimiento mas concurrido del Certamen, con el salón completamente lleno y bastante gente por los pasillos, y eso que, por causas de «fuerza mayor», tuvo lugar antes de la inauguración del Salón y quedó bastante descolgado de los demás actos

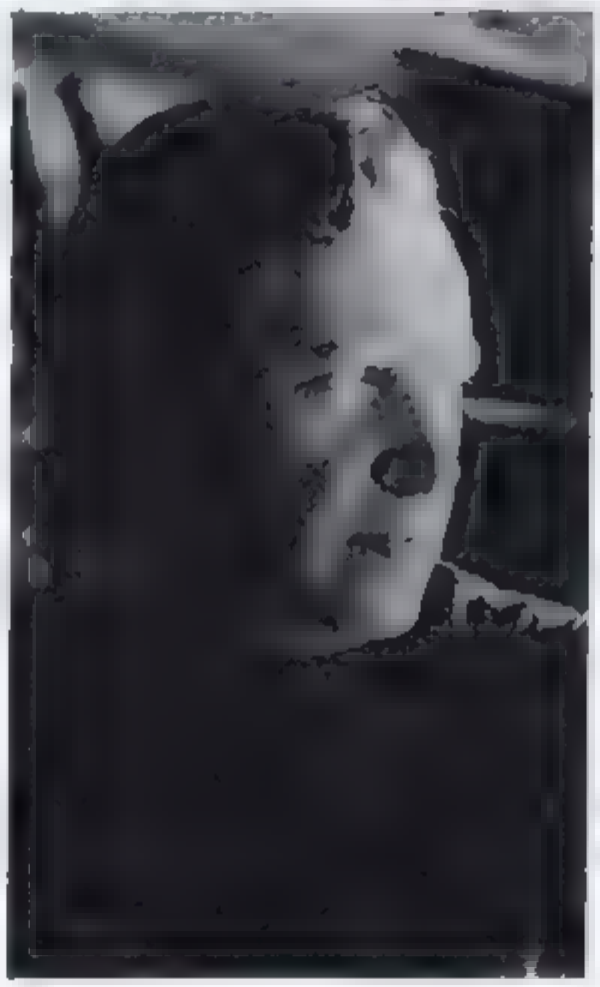
JUAN JOSE PLANS, «boss» de RTVE en el Principado, presentó el acto y nos abrió su corazoncito, confesándose –poco menos– que él aún lee tebeos a escondidas. AURORA PUENTE, Presidenta de la Fundación Municipal de Cultura y responsable, por tanto, del Salón, también estuvo presente y con ella el Director de la Fundación, Juan Vega y, en representación gijonesa, ALADINO CORDERO. flamante Director del Certamen de Cine de Gijón y el Coordinador del mismo, CHEMA BAZO. Aún hubo más famosos, pero ninguno tanto como nuestro «invitado especial» WALTER SIMONSON, recién llegado de la ciudad de los rascacielos para recoger su HAXTUR y, de paso, el de JIM STARLIN. Sofía Carlota hizo de intérprete y presentó la entrega de premios

SIMONSON recogió el HAXTUR, bebió sidra, comió fabada, visito los monumentos prerrománicos y hasta nos contó un chiste –bastante malo– sobre el señor Reagan. La verdad es que su visita nos supo a poco, pues demostró ser una persona realmente agradable y sumamente comunicativa que –a pesar de los problemas del idioma– disfrutaba explicándonos su trabajo en THOR y sus proyectos para el futuro. Supongo que lo que más impresionó a SIMONSON fue dar la mano a AURORA PUENTE, veterana militante comunista, pues debió de parecerle raro que no llevase visera castrista –que es como salen los comunistas en los tebeos de la MARVEL– ni gorro de cosaco, pero, por otra parte, más de uno de los asistentes se quedó a su vez frustrado al comprobar que SIMONSON no llevaba caballo, ni tan siquiera sombrero de J. R. Lo que sí llevaba eran unas gafas sujetas a su cabeza por una gruesa goma

Es de justicia decir, que la presencia de SIMONSON en OVIEDO sólo fue posible gracias a los buenos dineros de la Fundación Municipal de Cultura de Oviedo. Gracias, colegas

Ramón PEREZ FERMIN

Simonson y el "culín" con Sofía Carlota.



Chiqui de la Fuente.

DREADSTAR: LA ETERNIDAD NARRADA EN DOCE PAGINAS

Algunos de nuestros lectores –esperemos que sean minoría, porque ponen en peligro su paraíso tebeístico– se preguntarán qué valores posee «Dreadstar» para que le hayamos concedido el premio «Haxtur» a la mejor historieta larga del año 86. Primero, y como es propio en el trabajo de Jim Starlin, porque esta historia está sustentada por un magnífico guión, perfectamente estructurado de acuerdo con los momentos que narra y la expectativa que quiere crear en el lector. La segunda razón son tres: Inusual atractivo en la historia, originalidad en lo que cuenta y en el cómo lo cuenta, creando sobre su extensa cultura del lenguaje.

Si en «la muerte del Capitán Marvel» sorprende su cultura de imagen, en la primera página de la historia, en «Dreadstar», vuelve a agitarnos con un trabajo experimental que mezcla, en justa medida, técnicas clásicas de lenguaje con modernas concepciones narrativas. El resultado es un producto en vanguardia.

Starlin narra de dos formas distintas dos partes de su historia perfectamente diferenciables. En una emplea un lenguaje lineal. En la otra, grandes elipsis complementadas con inusuales textos de apoyo Con estas dos técnicas diferencia el tiempo pasado del presente.

El presente de toda historia discurre dentro de unas coordenadas de acción-tiempo cronológicas, definidas por el reloj o el calendario. Un tiempo abarcable, no simultáneo al de lectura, obviamente, pero sí con unas elipsis comprensibles

UN HALLAZGO EXPRESIVO MODERNIZADO

¿Qué ocurre, en cambio, con el pasado? Si recapacitamos sobre la forma en que se agolpan nuestros recuerdos cada vez que queremos rememorar, descubrimos que desfilan por nuestra mente a un ritmo infinitamente superior a cómo acontecieron. Recordamos unas vacaciones de quince días en un minuto Las multiples imágenes y sensaciones vividas se seleccionan en nuestra mente como una serie de diapositivas que se proyectasen a gran velocidad Seleccionamos imágenes muy concretas y el hilo conductor de una a otra se nos antoja como narrado por una voz en «off» que completa la vivencia entera Cuando Starlin narra el pasado recurre a una gran condensación de medios expresivos

La historia pretérita de «Dreadstar» se cuenta a «velocidad de recuerdo», con una selección de imágenes sostenida por textos de apoyo que hacen de hilo conductor y suplen las abismales elipsis que hay entre viñeta y viñeta. Texto e imagen son complementarios

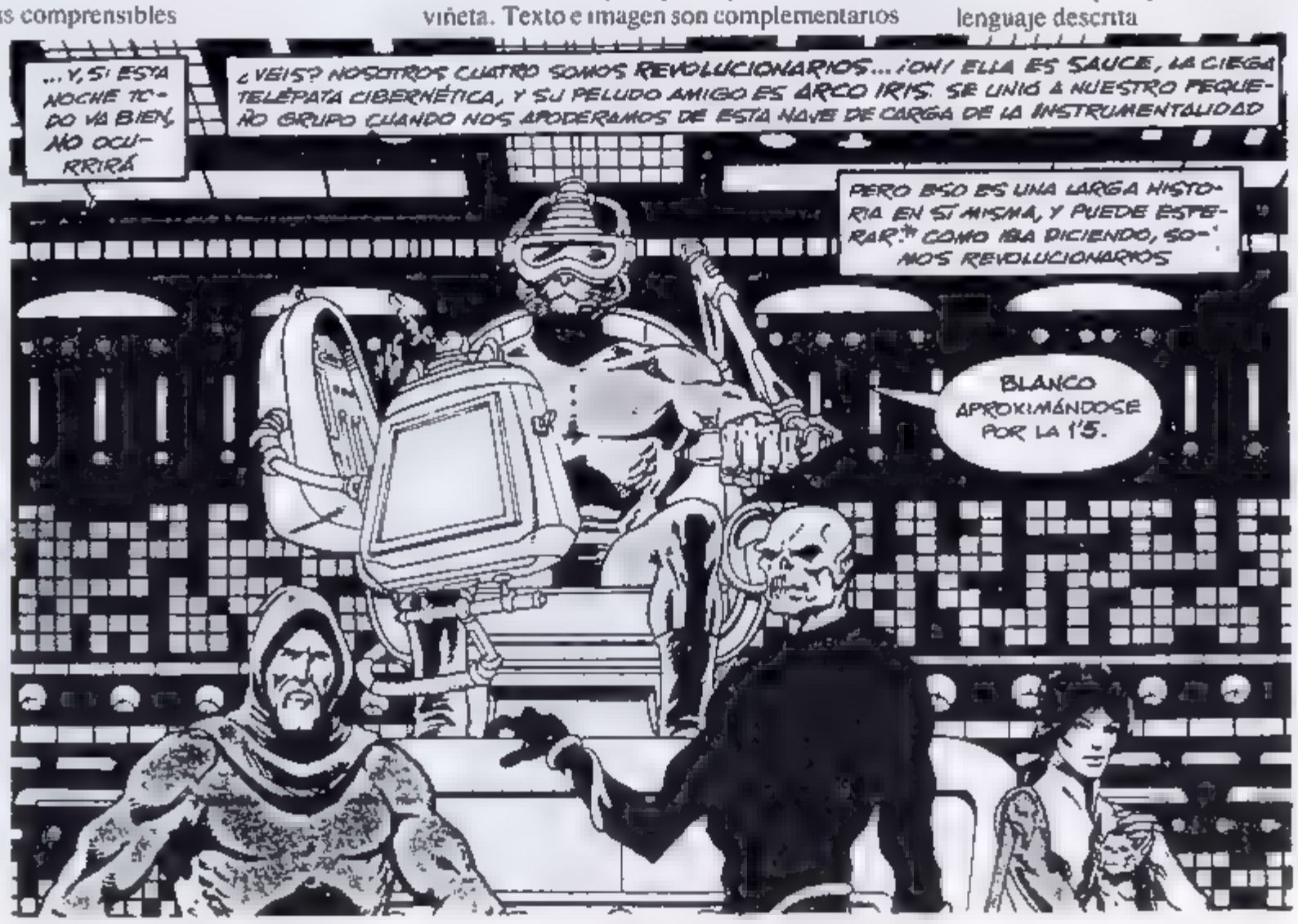
para narrar un máximo de sucesos en un mínimo de espacio físico (de páginas) Voz en off e imagenes mentales nos hacen rememorar muchos sucesos en muy poco tiempo, decíamos atrás. Starlin ha plasmado físicamente un tiempo mental

LA HABILIDAD DE STARLIN COMO GUIONISTA

Hasta aquí se ha tratado de desmenuzar las técnicas empleadas y las secuencias donde se aplican. El ingenio de este autor como guionista va más allá del uso de unas técnicas de lenguaje

Las primeras 12 páginas representan un prólogo de la historia. Pero ¿por qué un prólogo cuando éste podía formar parte de la historia base? Bastaría suprimir la primera página-viñeta y el resto narrarlo en presente eliminando los textos de apoyo

Starlin recurre a la narración en pasado (flash-back) para poder utilizar la técnica de lenguaje descrita


...Y, SI ESTA NOCHE TODO VA BIEN, NO OCURRIRÁ
¿VEIS? NOSOTROS CUATRO SOMOS REVOLUCIONARIOS... ¡OH! ELLA ES SAUCE, LA CIEGA TELEPATA CIBERNÉTICA, Y SU PELUDO AMIGO ES ARCO IRIS. SE UNIÓ A NUESTRO PEQUEÑO GRUPO CUANDO NOS APODERAMOS DE ESTA NAVE DE CARGA DE LA INSTRUMENTALIDAD
PERO ESO ES UNA LARGA HISTORIA EN SÍ MISMA, Y PUEDE ESPERAR.** COMO IBA DICIENDO, SOMOS REVOLUCIONARIOS
BLANCO APROXIMÁNDOSE POR LA 1'5.

LA HISTORIA

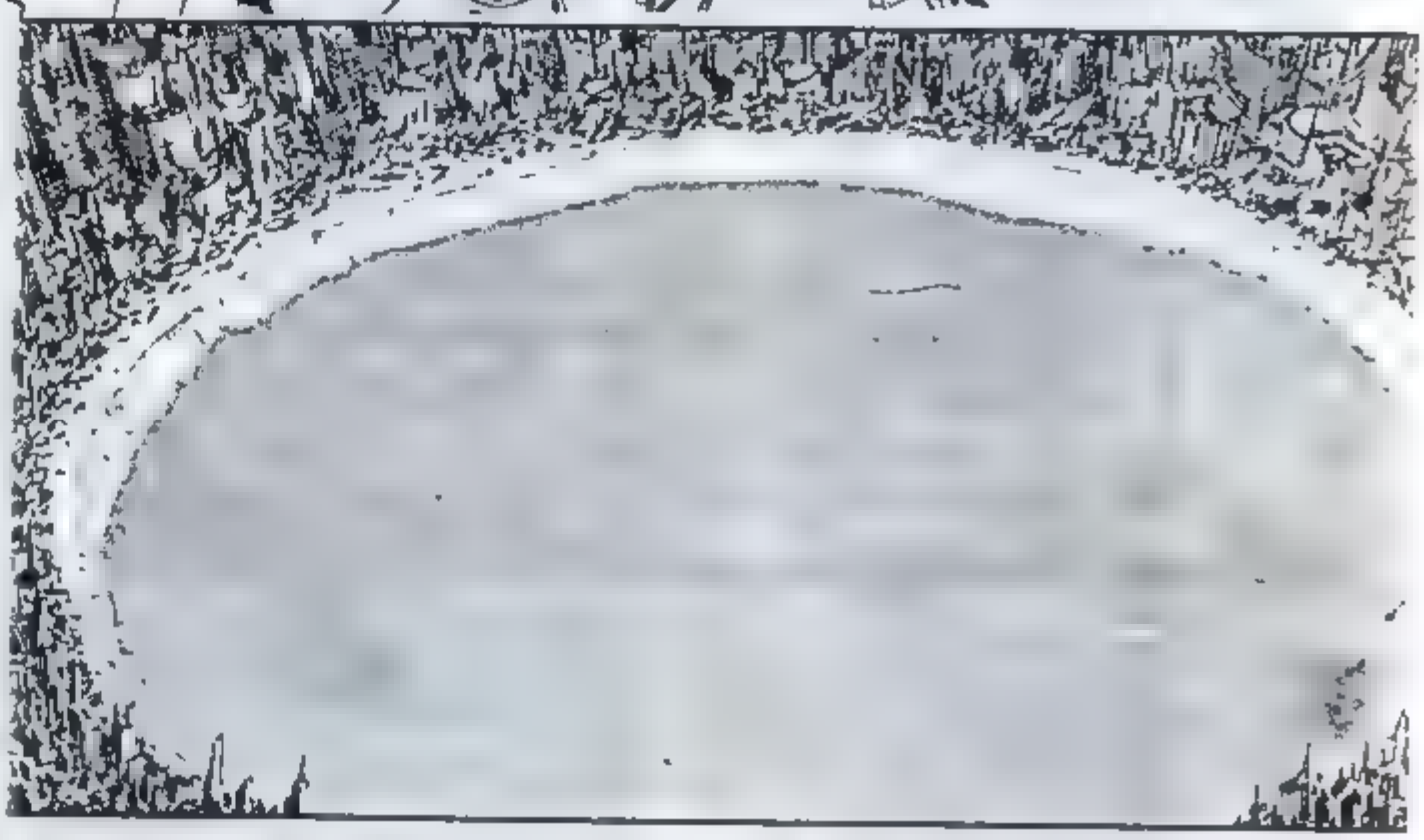
Sin entrar en profundidad, el análisis de la historia presenta un atractivo básico, sustentado en la clásica aventura, la cual sirve de pretexto y cobertura para introducir ingredientes ideológicos de rabiosa actualidad. Ingredientes que van desde anticlericalismo, antimonarquía, a los movimientos pacifistas, pasando por los ecológicos y la denuncia del poder, cualquiera que esta sea, cuando no repara en los medios para conseguir su PERPETUACION.

EL GRAFISMO

Cuando se escribe sobre la parte gráfica de un comic, suele hacerse como práctica habitual el valorar ésta por el impacto visual recibido y olvidar la función narrativa y comunicativa que deben desempeñar los dibujos. Para nosotros es más importante la faceta olvidada.

Entendemos que un buen dibujante de historietas es aquél que narra bien una historia, que sabe elegir el plano adecuado, la angulación correcta, el encuadre apropiado y el montaje mas comunicativo y sensitivo - con los que mejor compenetrar al lector con aquello que se cuenta.

Un buen dibujante de tebeos es el que, de acuerdo con la historia que trata de narrar, sabe diseñar una «puesta en viñeta/página» amena y funcional, aunque su estilo, su línea de dibujo, no nos convenza. Este es el caso de Jim Starlin en DREADSTAR. No nos agrada su estilo de dibujo, tampoco las reiterativas poses estáticas de sus personajes y mucho menos los abundantes plagios que de sus propios dibujos hace, pero por encima de todo Starlin posee el don de ser un narrador nato, con profundos conocimientos del lenguaje del medio y con la enorme virtud de ser capaz de aplicar estos conocimientos teóricos a la práctica cotidiana de la realización de una narración mediante imágenes y textos, utilizando como soporte una página de papel en blanco.

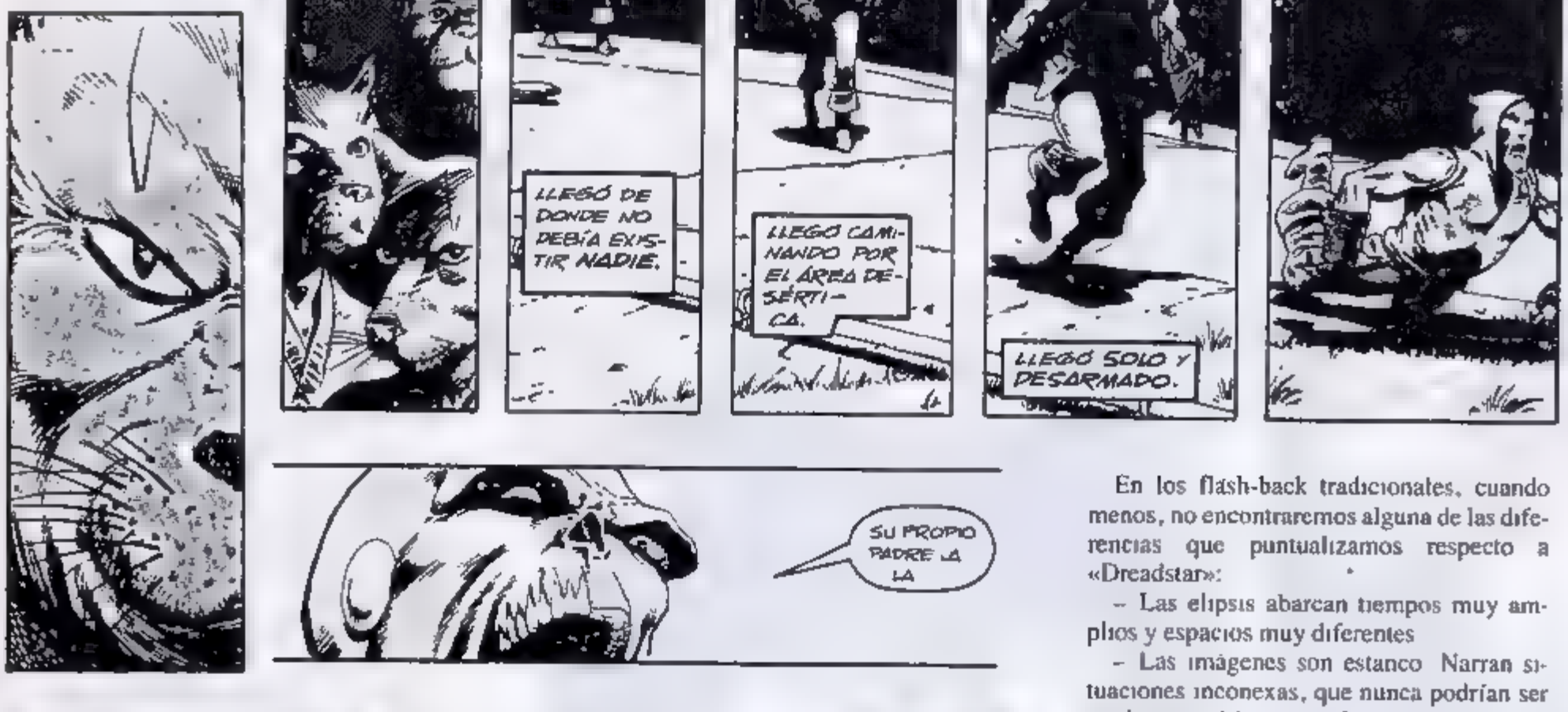


Con esta ingeniosa maniobra en tan sólo la mitad de un cómic-book, logra situar la narración en el mismo centro de la que será acción presente, informando al lector y capacitándole para comprender las extensas y complejas motivaciones histórico-socio-políticas que fundamentan la lucha de «Dreadstar» y su comando «terrorista» o «guerrillero», según desde qué lado del sistema se contemple. Estamos ante una magistral lección práctica de cómo se puede prender la atención del lector en una trama compleja y extensa con un mínimo de palabras e imágenes impresas. Estamos ante un hallazgo expresivo

PERO TÚ SALVASTE A LA MONARQUÍA DE LA DESTRUCCIÓN
. TÚ, QUE TANTO PUEDES ODIAR ESTE IMPERIO. LO SALVASTE
¿CÓMO PUEDE COMPENSARTE EL REINO?

PERO CON MATIZACIONES

Pero con matizaciones. En su concepción general, esta técnica era empleada en los años 30 con bastante asiduidad Si la utilización que de ella hace Starlin da sensación de novedad e imprime nuevo brillo es por su funcionalidad máxima


LLEGÓ DE DONDE NO DEBÍA EXISTIR NADIE.
LLEGÓ CAMINANDO POR EL ÁREA DESÉRTICA.
LLEGÓ SOLO Y DESARMADO.
E INMEDIATAMENTE SE DESPLOMÓ ANTE NOSOTROS
SU PROPIO PADRE LA HA

En los flash-back tradicionales, cuando menos, no encontraremos alguna de las diferencias que puntualizamos respecto a «Dreadstar»:

– Las elipsis abarcan tiempos muy amplios y espacios muy diferentes

– Las imágenes son estanco Narran situaciones inconexas, que nunca podrían ser unidas por el lector sin los textos de apoyo con resultados parecidos a los obtenidos con la ayuda de estas.

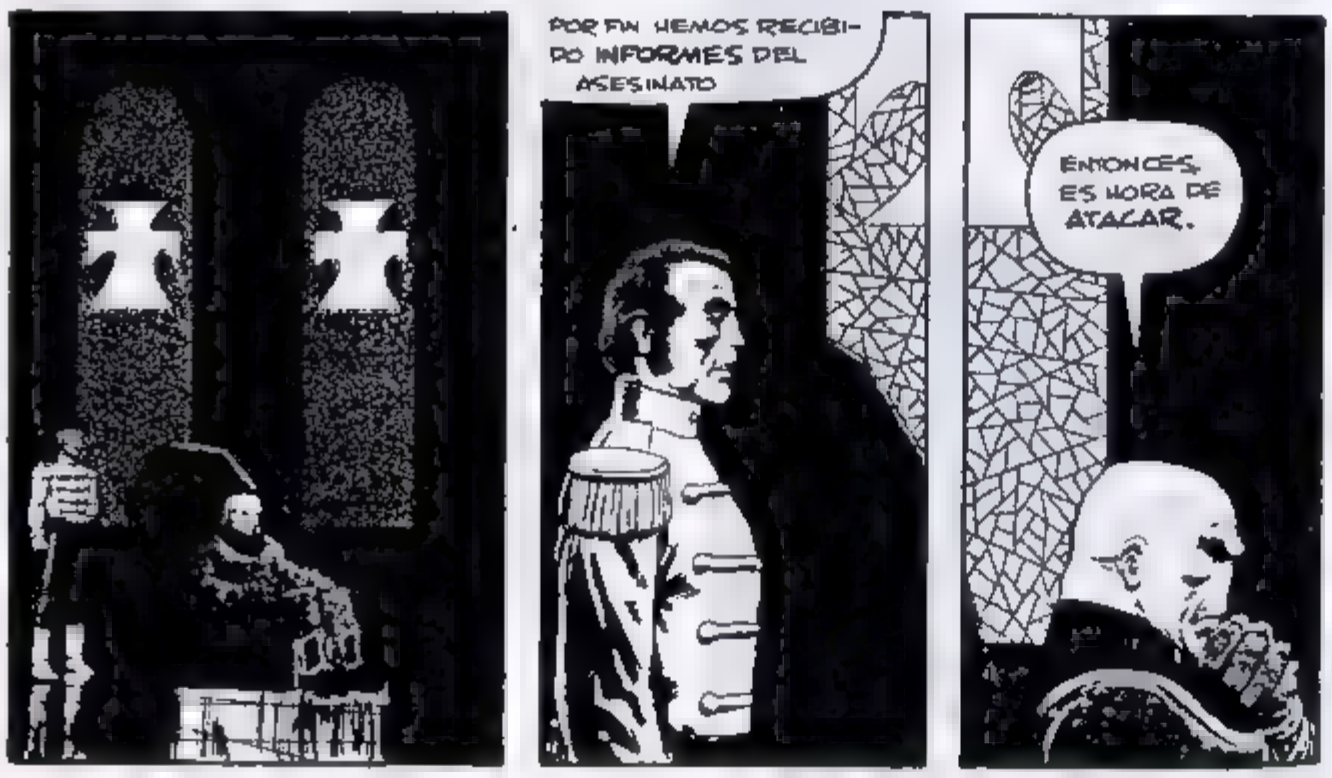
– El concepto habitual de imagen-texto de apoyo se ha permutado a texto-imagen de apoyo

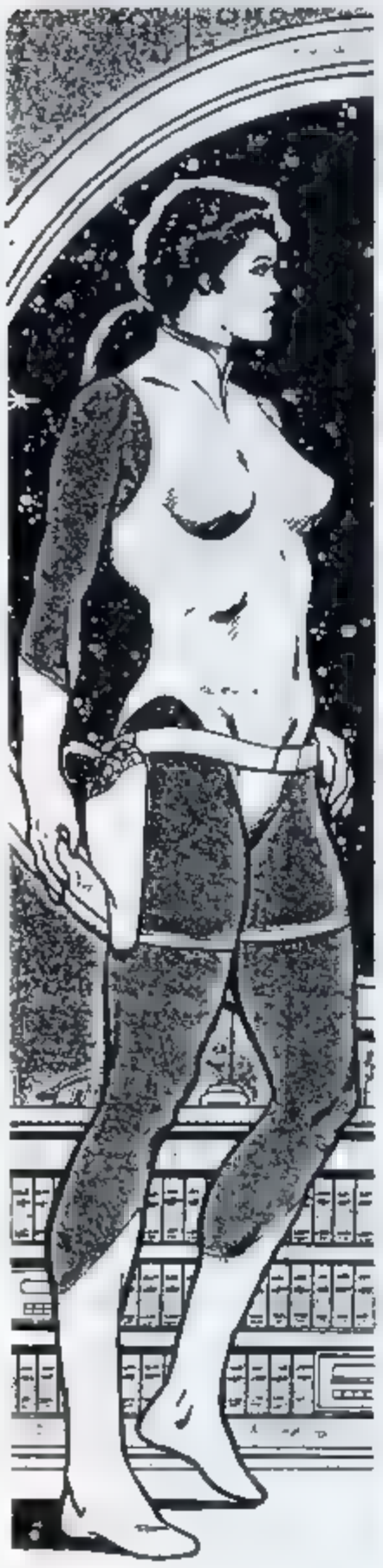
Salvo excepciones, los textos de apoyo son imprescindibles, complementan la imagen y no repiten su papel dentro de la narración. No hay «cacoverbotconía»

– El flash-back se podría haber sustituido por una narración lineal, pero se ha creado para situar al lector rápidamente en el centro del desarrollo de la acción.

Todo lo que se cuenta con esta técnica es imprescindible para la comprensión de la historia

– Nunca los textos de apoyo son consecuencia del complejo cultural literario que tanto se padece en la historieta, sino resultado de una funcionalidad





... LA ESPADA DESAPARECIÓ TAN MISTERIOSAMENTE COMO HABÍA APARECIDO. LA ÚNICA PRUEBA DE SU EXISTENCIA ERA LA TRISTEZA DE SUS OJOS.

Lo mejor de la historia está en que su principal objetivo es entretener al lector. Una obra que ha asumido su función comercial sin renuncia de miras más elevadas, pero sin que éstas se noten demasiado

ESA SENSIBILIDAD TAN DESTACABLE

De todas las atrocidades que se perpetran en la serie, existe una historia que destaca por su belleza constructiva y sensibilidad narrativa. La violación de SAUCE –única femina del grupo revolucionario DREADSTAR– consumada por su propio padre

El despliegue de sensibilidad vertido en este flash-back está fuera de lo común Sin palabras, haciendo sólo uso de la imagen desnuda, limpia, sin apoyos barroco-descriptivos, ni recatamientos pudorosos, recurriendo a la participación del lector para completar la acción, Starlin logra contar esta escabrosa vivencia desposeyéndola de toda morbosidad y preñándola de ternura El que sabe, sabe y, sino, que le pregunten a MANARA

Faustino RODRIGUEZ ARBESU

«THOR» VUELVE A SER UN DIOS

Es bastante frecuente que el aficionado al cómic, sobre todo si tiene ya cierta edad, se refiera a los Héroes de los años 30 y 40 como los «clásicos» y considere todo lo posterior como «moderno», sin caer en la cuenta de que muchos de los personajes así clasificados tienen ya 20 ó 25 años sobre sus espaldas.

Este es el caso de los más populares héroes de la MARVEL COMICS GROUP, nacidos hace ya más de dos décadas. Unos vieron la luz en revistas propias, creadas exprofeso para ellos. Otros –la mayoría– hubieron de compartir inicialmente páginas con toda una caterva de monstruos y enemigos de la civilización occidental. Así le ocurrió a THOR, hijo de Odin y Dios del Trueno, nacido un buen día del año 1962 en las páginas de una abigarrada publicación que respondía al esclarecedor título de JOURNEY INTO MISTERY y en la que había de todo, como en botica.

Al contrario de otros personajes de la casa –LOS 4 FANTASTICOS o X MEN– que desde el primer momento tuvieron una revista para ellos solitos y en consecuencia pudieron desarrollar argumentos de cierta entidad, THOR se vio constreñido a 6 u 8 páginas mensuales y, en consecuencia, a unas historias sumamente esquemáticas y banales Más adelante le fue aplicada la fórmula del «continuará», con lo que ya pudo embarcarse en sagas de cierta extensión y por fin, en el mítico año de 1968, se hizo amo y señor de la revista que, conservando la antigua numeración, se transformaba en THE MIGTHY THOR

Inicialmente, THOR no se diferencia mucho de sus colegas Lo más original era su aspecto, de Dios nórdico de opereta, que le convertía en víctima propiciatoria de las befas del Bajo Mundo; «Ricitos de oro» le solían llamar sus más encanallados enemigos Las referencias mitológicas no pasaban de ser meras pinceladas para ambientar la historia, pero STAN LEE –su padre literario y un auténtico lince para los negocios– pronto se percató de que atraían notablemente a los jóvenes lectores y decidió explotar el filón a conciencia. ¡Ah!, antes de que se me olvide, el otro padre de la criatura –ignoro si sería correcto llamarlo «madre»– fue el dibujante JACK KIRBY, «THE KING».

DE DEFENSOR DEL WALHALLA A PESADILLA DE QUINQUIS

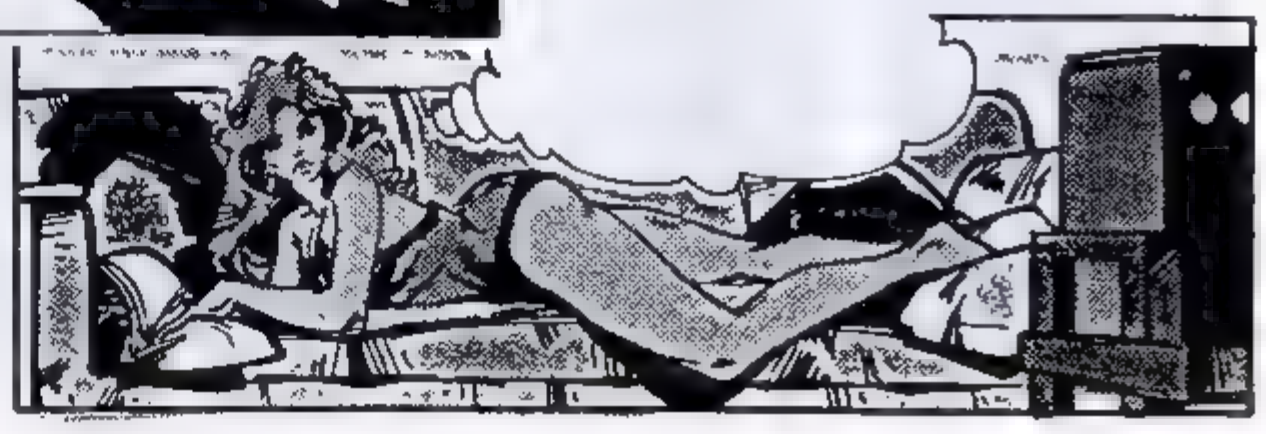
LEE y KIRBY crearon un tipo de historia, fundamentalmente épica, que se alargaba durante meses y en la que se entremezclaban sin que estuviese muy clara su relación todo tipo de proezas y peleas, acaecidas tanto en ASGARD –la morada de los Dioses– como en MIDGARD.–La Tierra– para terminar confluyendo todo ello en el RAGNAROCK, el temible «Día del Destino» de las mitologías germánicas en el que las fuerzas del mal, mantenidas a raya durante milenios, tomarían –gracias a la traición de LOKI– por asalto el WALHALLA, fortaleza de los Dioses, entablándose un combate tan colosal que el mismo Universo perecería en su fragor

Claro que en el peculiar Universo MARVEL las cosas no tenían un final tan trágico y el BIEN siempre vencía Como LOKI siempre se las arreglaba para escapar a la fu-

ria de su familia, era posible contar de nuevo la misma historia cambiando un poco aquí y un poco más allá, pero manteniendo lo esencial El resultado es que los seguidores de THOR han asistido a innumerables RAGNAROCKS, contados primero por LEE y más tarde por sus seguidores, RHOY THOMAS, GERY CONWAY y los restantes

Pero el tiempo no pasa en balde, ni para dioses ni para mortales, y THOR, tras 25 años de continuo batallar, no gozaba de muy buena salud. Tampoco los seguidores de LEE parecían haber heredado su fabuloso poder de comunicación y, en consecuencia, las sagas del héroe se hicieron cada vez más rebuscadas, más complejas y, sobre todo, más aburridas. Poco importaba que por allí apareciesen no sólo los Dioses Nórdicos en pleno, sino también el Panteón Griego y Romano y hasta la Santísima Trinidad A más gente, más embrollo y más aburrimiento

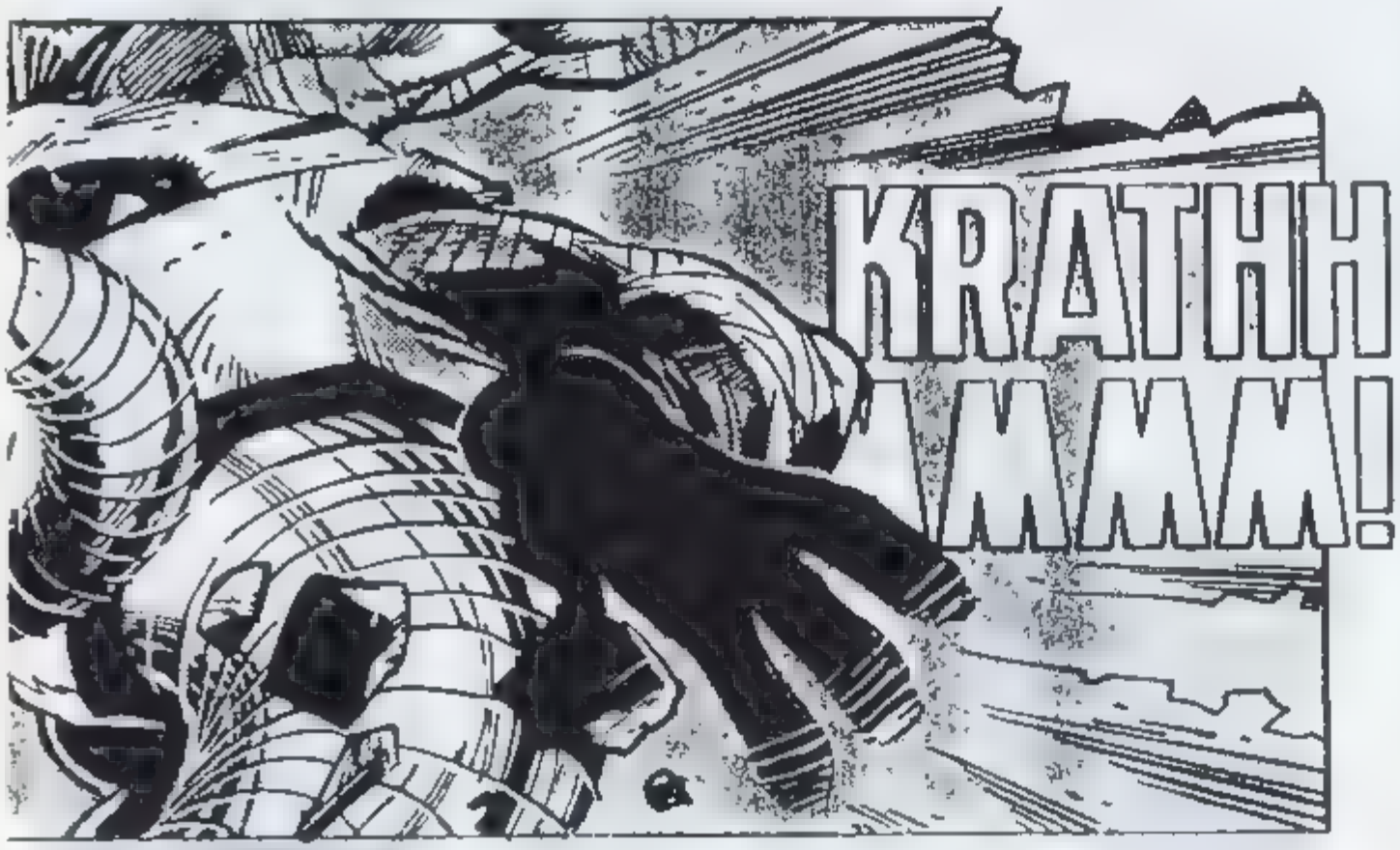
Cuando FORUM comenzó la publicación de nuestro rubio personaje, la situación ya había cambiado Para PEOR Quizás como rechazo a la anterior situación, THOR vivía unas aventuras absolutamente sosas y banales, más apropiadas para la pareja de «Miamy Vice» o el «Dr. Kildare» que para un Dios que se respete. Si a esto unimos que algunas de estas historias habían pasado, entre «dibujantes y entintadores», por media docena de manos llegaremos a la conclusión de que aquello ya no era un tebeo, sino una coña marinera y, puesto que andamos por terrenos de la Teología, una auténtica BLASFEMIA Y en esto llegó WALT SIMONSON

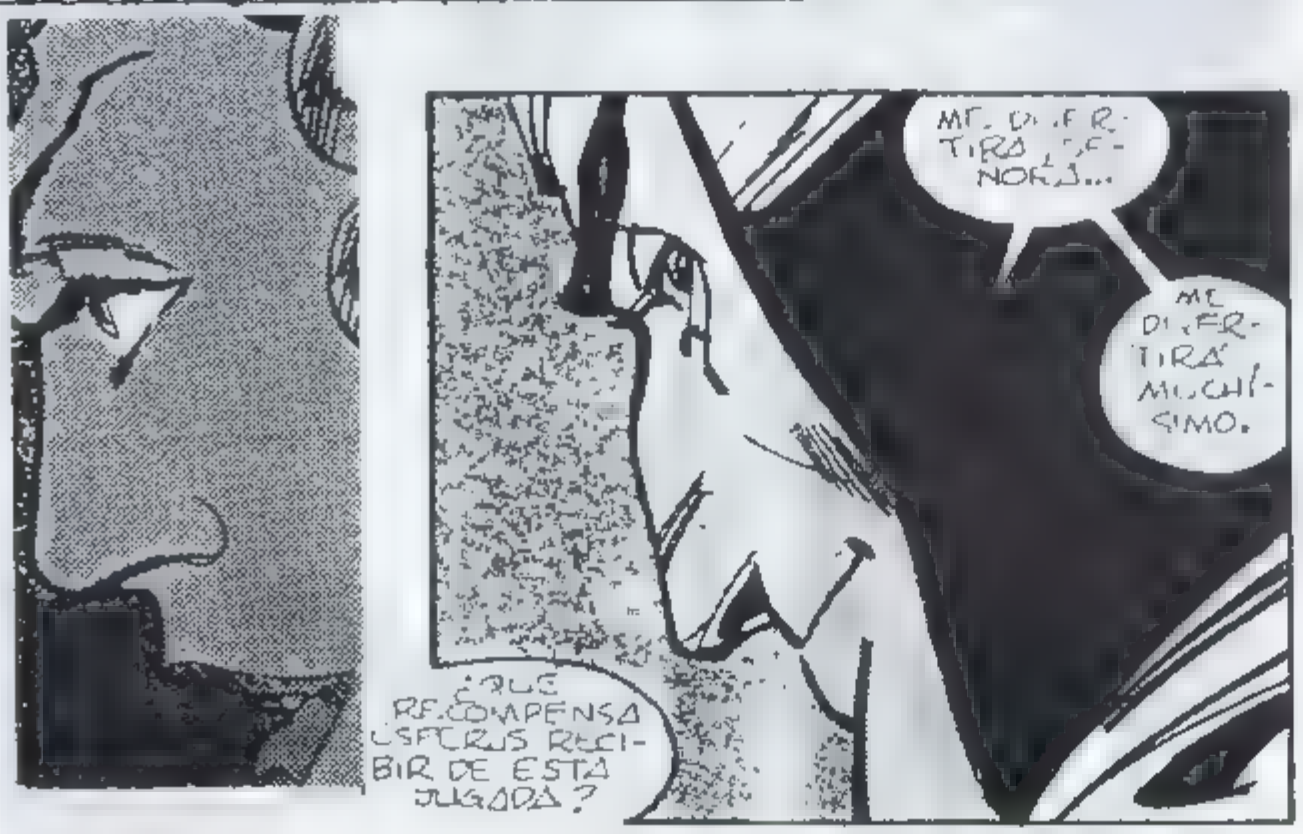


SIMONSON, EL NORDICO QUE DIBUJO SUS LEYENDAS

WALTER SIMONSON es un dibujante aún joven y con escasa obra en su haber Aquí le conocemos sobre todo como «telonero» de algunos CONAN y por una «Novela Gráfica» publicada en fecha más reciente La verdad es que, a pesar de los abnegados esfuerzos del Profesor OSUYA –el amigo ese de J. Buscema que se enfada con la gente porque no le mandan fotos–, siempre me pareció que del tal SIMONSON era preferible mantenerse a distancia, pues el glaucoma es muy traidor y no conviene incitarlo forzando la vista

Sin embargo, en cuanto este hombre se hizo cargo de THOR comenzaron a notarse cambios. Ante todo era patente que el recién llegado ponía en su trabajo un cariño y un cuidado totalmente ausentes en la obra de sus antecesores, maquinales emborronadores de páginas Si se seguía leyendo no tardaba en percibirse que el guión funcionaba, que las historias quizás no fuesen muy originales, pero estaban contadas de tal forma que el lector quedaba prendido e intrigado tras el obligado y fatídico «continuará» (sensación ya casi olvidada) y que todo ello estaba adobado con unos condimentos –el humor, la picardía, la inteligencia– no muy frecuentes en el género





SIMONSON jugó para la revitalización del personaje con unos elementos –la nostalgia, el humor, la épica, la desmistificación– que, a primera vista, pueden parecer antagónicos, pero que él supo combinar admirablemente. A ellos sumó su considerable capacidad narrativa, pues las buenas intenciones por sí solas sólo sirven para empedrar las avenidas del Infierno

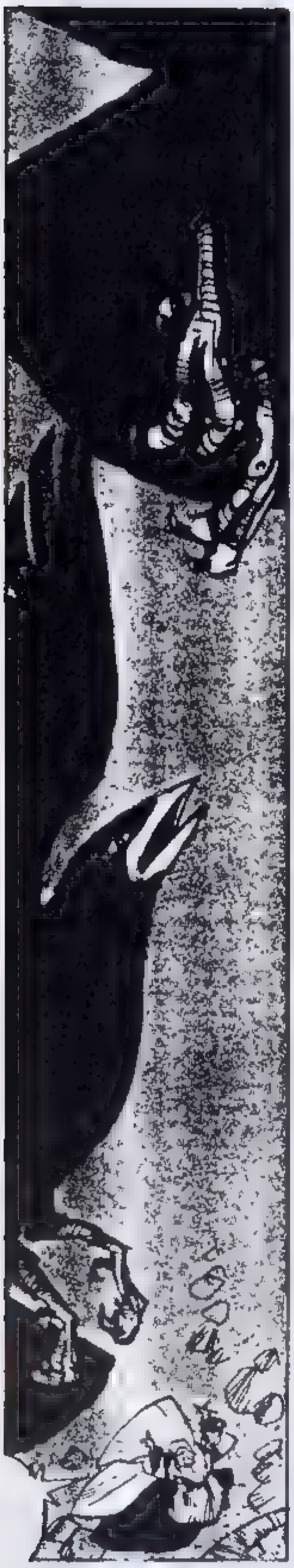
Las dos primeras bazas de SIMONSON son la EPICA y la NOSTALGIA Ambas van unidas, pues el THOR de los años 60 era, fundamentalmente, un personaje épico inmerso en Epopeyas de dimensión cósmica. El propio Simonson confiesa que una de sus principales intenciones al hacerse cargo del personaje fue la de revivir el desmedido Universo creado por STAN LEE y JACK KIRBY para su héroe. A ello se une el origen noruego del narrador, que conoció al THOR Marveliano en su juventud, pero que, ya en su infancia, era un ávido degustador de leyendas y cuentos nórdicos El resultado es que cuando WALT SIMONSON recrea ASGARD, el PUENTE del ARCO IRIS o las cabalgatas y banquetes de héroes y walkirias está haciendo algo que le gusta profundamente, y eso siempre se nota y se agradece

La más clara consecuencia de todo esto será el auge de los elementos mitológicos en la serie, hasta el punto que el aspecto humano de THOR –la «doble personalidad» y todo eso– prácticamente desaparecerán y su condición de «Protector de la Tierra» pasará a un segundo plano. SIMONSON introducirá nuevos detalles en la serie para acercarla al modelo mitológico, entre estos está el carro de guerra de Thor, tirado por dos machos cabríos –Rechinante y Triturador– o los guantes de hierro del mismo héroe, con los que acrecienta aún más su sobrehumana fuerza También algunos personajes mitológicos que hasta el momento tenían un papel casi decorativo –BALDER, especialmente– cobrarán gran protagonismo, sin que por ello Simonson reniegue de los creados por LEE, alguno de los cuales –el VERDUGO, la ENCANTADORA– conocerán incluso un nuevo renacer

LOKI, SI, TONTO, NO

Junto a este incremento de los aspectos heróicos aparecerán otros rasgos que pueden parecer casi antagónicos, me refiero al HUMOR y la DESMITIFICACION, aunque esta última sería más correcto escribirla con minúsculas. SIMONSON define al THOR de Lee-Kirby como «poderoso, cósmico, enorme» No dice ninguna mentira pero tampoco toda la verdad Aquel THOR era un héroe de una pieza, pero también un fulano engolado y sosísimo, que se expresaba mediante largos y tremebundos parlamentos

Para humanizar a THOR, Simonson ha reforzado la figura de su hermanastro y eterno enemigo, el pérfido LOKI, dios del Mal de la mitología nórdica, cuya traición hará posible la caída de Asgard Por supuesto que STAN LEE le había echado la vista encima como malo de la serie, pero LOKI nunca estuvo a la altura de otros «villanos» de la casa Jamás tuvo la grandeza de personajes como MAGNETO o el Dr MUERTE



El nuevo LOKI es un malo espléndido, ante cuyas enrevesadas maquinaciones queda muy claro que THOR es superpoderoso, la personificación de la nobleza y todo lo que se quiera, pero en modo alguno el listo de la familia. Cierto que siempre gana, pero no sólo le cuesta su trabajo, sino que en más de una ocasión el lector le dará, en su corazoncito, la victoria moral al perverso LOKI

Hasta el momento, hemos visto a THOR besar el suelo que pisa LORELEI, una mitológica pelandusca aliada de LOKI, y abandonar por ella sus heróicos deberes. Por otra parte, la «Dama» en cuestión no se recata en afirmar que el tal THOR no deja de ser medio «Bluff» y que, al menos para ciertas cosas, el bueno es el otro, el malvado Más adelante, tras librarse –con ayuda de terceros– del hechizo erotico de Lorelei, THOR será convertido en sapo y condenado a deambular por las cloacas de Nueva York, mientras su hermanastro conspira para hacerse con el Cetro de ASGARD En su nueva existencia, THOR conocerá a un buen número de exóticos personajes, como un príncipe encantado, tan feliz en su nueva condición de sapo, que vive obsesionado con la idea –improbable– de que un aciago día el beso de alguna beldad le devuelva a las incomodidades de su anterior existencia

Seguramente sería excesivo afirmar que Simonson pretende la DESMISTIFICACION del personaje, pero lo cierto es que, entre bromas y veras, le coloca en unas situaciones poco apropiadas para la divinidad

LOS GUIONES DE UN GRAN COMUNICADOR

Pero la mayor aportación de Simonson no está en los argumentos, sino en la forma de contarlos Como ya dijimos, STAN LEE había creado en su mejor momento unas historias de gran extensión que, a su vez, estaban formadas por otras que, inicialmente, parecían independientes hasta que todo confluía en un final apocalíptico. Como siempre ocurre, llegó un momento en que esta «técnica» se quiso presentar como un recurso facilón y superficial. Los desaguisados de los seguidores de LEE al pretender imitarlo demostraron, al menos, que la cosa no era tan fácil como se pretendía y que no bastaba con acumular elementos y situaciones desorbitadas Hacía falta algo más facilidad para la comunicación –cosa que al parecer LEE poseía a raudales– y conocimientos del MEDIO

A la vista de los resultados, no parece que los sucesores de LEE –gente como Roy Thomas o Doug Moench– anduvieran muy sobrados de estas cualidades. Fue precisa la llegada de SIMONSON para que el antiguo esquema volviera a brillar y con mayor intensidad aún, pues no sólo es un hombre que posee el don de la comunicación, sino que sus conocimientos técnicos como guionista son, sin duda, superiores

Todo lo dicho hasta el momento es palpable en las diversas aventuras de THOR publicadas por Forum, pero de forma muy especial en la larga saga inicial que narra la lucha con SUTUR, el Demonio del Fuego

Según las leyendas nórdicas, SUTUR reinaba en el Universo antes de la llegada de los Dioses y, para que surgiese la vida tal como la conocemos, ODIN tuvo que vencerlo y encadenarlo. Sin embargo, en el día del RAGNAROCK será liberado y sus llamas incendiarán los cielos Esto que yo cuento en tres o cuatro líneas es lo que SIMONSON nos narra en 16 cuadernos mensuales, es decir: casi año y medio de THOR Es obvio que podía haberlo hecho en un sólo tebeo –o en dos, o en tres– pero el prefiere hacerlo en 16 y no sólo no nos aburre, sino que nos deja boquiabiertos –al menos yo me quedé– con su habilidad para mantener la atención del lector Veamos cómo lo hace

En el primer cómic-boock (n.º 25 de Forum y 337 de Marvel) asistimos a la llegada a la tierra de un curioso personaje llamado RAYO BETA BILL. Ese y los 3 siguientes van a contarnos la historia de Rayo Bill, la causa de su aparición y el nacimiento de su amistad con THOR. Sin embargo, las tres primeras páginas del tebeo están dedicadas a algo que no parece tener nada que ver con dicha historia. En ellas, un ser dibujado de forma inconcreta se afana en un «Yunke» gigantesco para forjar algo que tampoco está nada claro lo que es. En la última volveremos a encontrarlo dedicado a su labor mientras se «escucha» un ominoso DOOM', DOOM'

Dicho personaje seguirá apareciendo de forma inopinada a lo largo de los 4 tebeos que forman esta aventura, pero el lector sólo puede, de momento, hacer conjeturas al respecto

En los números siguientes –5, 6, 7, 8– van a pasar muchas cosas: THOR abandonará definitivamente la personalidad del Dr BLAKE, caerá en las «garras» de LORELEI y vencerá al dragón FAFNIR Pero lo realmente importante –al menos para la historia en su conjunto–, serán los oscuros presagios que asaltan a ODIN y, en especial, la muerte, en lucha con Fafnir, del Ultimo Vikingo; senal inequívoca de que el RAGNAROCK está proximo

Hasta aquí la historia de SUTUR. Lo más importante no es ella en sí, sino la forma como nos es contada, los recursos utilizados por SIMONSON para mantener prendido al lector durante tanto tiempo SUTUR es el eje central, el hilo conductor, pero SIMONSON no pretende que sea el protagonista de toda ella Inicialmente, se limita a presentarlo –a decir ahí hay un señor que va a ser fundamental para lo que se cuenta, así que ojo con él– y acto seguido lo pasa a segundo plano –o tercero, o cuarto– y se pone a crear otros polos de atracción, otras historias dentro de la Historia

LOS NIÑOS DE HOY TIENEN MUCHA IMAGINACIÓN, ¿NO LE PARECE?
BUENO, NUNCA SE SABE.
PUEDE QUE ALGUNOS DE ELLOS SE CONVIERTAN EN SUPERHÉROES ALGÚN DÍA.
¡ESO VA POR ANNE Y POR ARCHIE!

APOTEOSICO RAGNAROCK

ODIN enviará a sus dos cuervos –HUGINN y MUNINN– a vigilar el Universo y éstos terminarán por descubrir al misterioso personaje, que está forjando una espada llamada Crepúsculo (Wagneriano el chico)

A partir de aquí, se precipitan los acontecimientos En el n.º 9 comienza la historia del Cofre de los Antiguos Inviernos, un relato de claros tintes LOVECRAFTIANOS y, al menos en su primera parte, con un ambiente mohoso realmente conseguido THOR se enfrenta a MALEKIT, un nuevo villano cuya naturaleza no está inicialmente muy clara, pero pronto se hace patente que éste sí está relacionado de forma directa con el forjador de la Espada y que su intervención puede considerarse como un prólogo de lo que vendrá después, tras abrirse «El Cofre de los Antiguos Inviernos»

En el n º 13 –ya llevamos más de un año– nos enteramos al fin de quién es el misterioso Herrero. El propio ODIN nos lo contará en un tebeo dedicado a narrar su encuentro con SUTUR, ese es su nombre, en el amanecer de los tiempos

Aún quedan 3 tebeos más, pero a partir de aquí el relato –centrado en la lucha con SUTUR, así en la Tierra como en ASGARD– sigue ya por cauces completamene lineales hasta terminar en un apoteósico RAGNAROCK Por supuesto que todo termina bien –gracias, por cierto, al pérfido LOKI–, pero en la lucha final desaparecerá ODIN, y con ello quedan sentadas las bases de todas las aventuras siguientes. Lo que demuestra –una vez más– que este chico, SIMONSON, hila muy fino

Todas ellas –la de Rayo Bill, la del Ultimo Vikingo, la de Lorelei... estan relacionadas con SUTUR, pero esto no impide su lectura independiente. Se trata de una relación graduada. A medida que avanza la narración se hace más patente y explícita y sólo en los 3 ultimos tebeos puede decirse que SUTUR «es» el protagonista

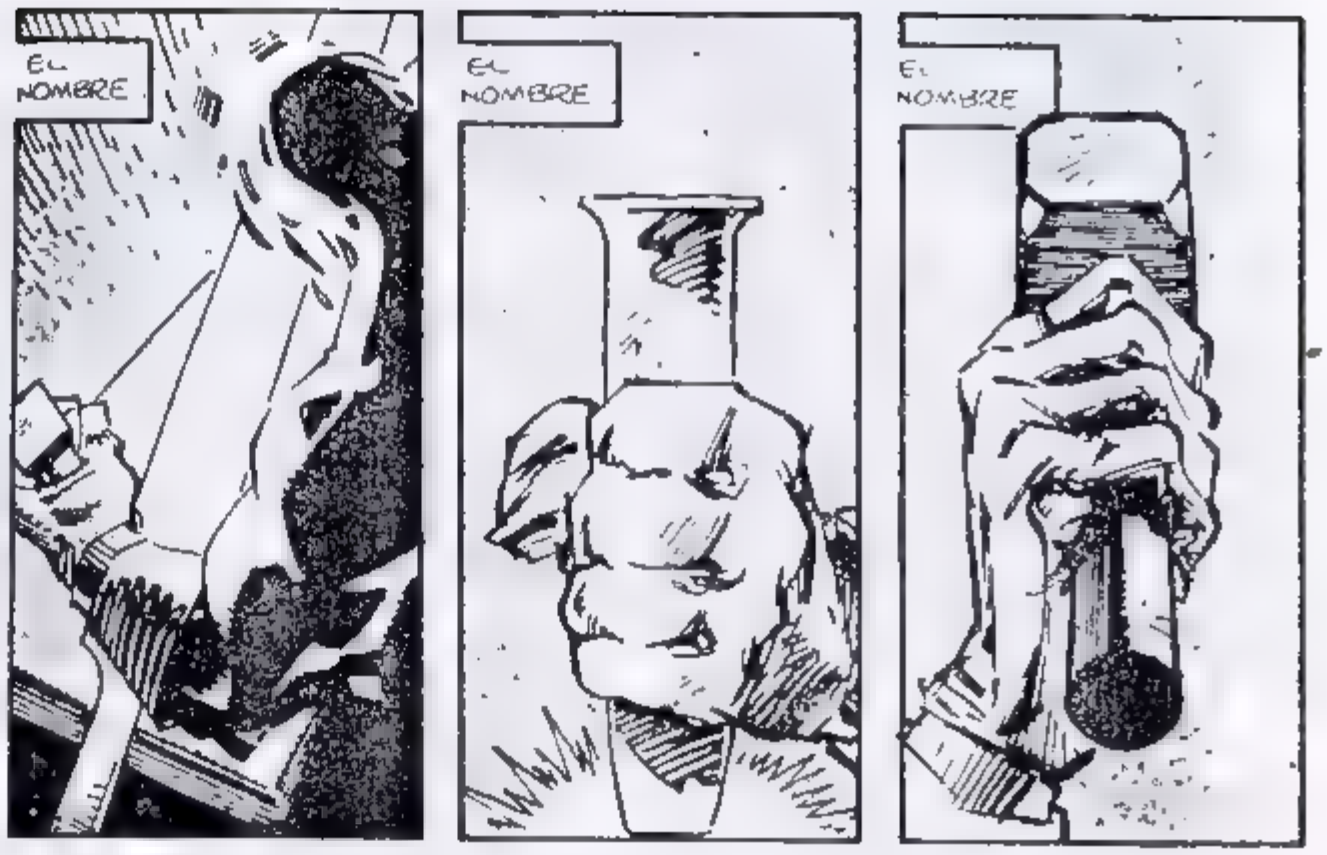
Además, SIMONSON no se limita a parcelar una historia larga en otras más cortas relacionadas con ella. También aprovecha para contarnos numerosas historias «marginales», protagonizadas por personajes secundarios El caso más claro es el de BALDER, cuyas vivencias, al regresar del «Reino de la Muerte» constituyen, por sí solas, una historia propia e independiente que, contada linealmente, podría dar lugar a un cómic propio. Sin embargo, SIMONSON las introduce como pinceladas en la historia principal Pero aún hay más, pues abundan los personajes que, a su vez, «cuentan» historias al lector Es el caso de Rayo Bill o el de Volstang, que narra la muerte de Balder

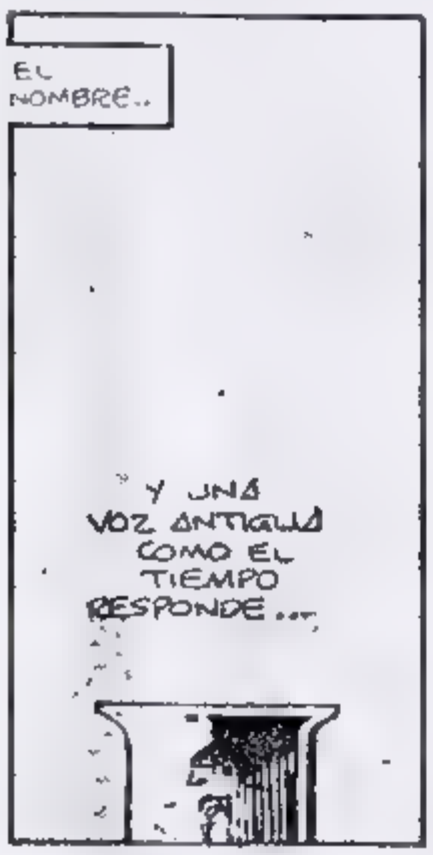
El resultado es que SIMONSON no aburre, porque no se limita a contar una historia, sino un gran número de ellas entrelazadas entre sí Y esto, como ya dijimos, dista mucho de ser fácil

LAS ONOMATOPEYAS DEL DESTINO

Hay otros dos aspectos en los que WALTER SIMONSON destaca de modo muy especial. el uso de ONOMATOPEYAS y de TEXTOS de APOYO

Uno de los rasgos distintivos del cómic-boock americano ha sido el uso de coloristas onomatopeyas, pero éstas, generalmente, se han limitado a cumplir un papel decorativo que SIMONSON trasciende en mucho Para no extendernos pondré un sólo ejemplo, el DOOM!, DOOM! que acompaña constantemente la aparición de SUTUR dicha onomatopeya es el «ruido» del martillo al golpear sobre el Yunque, pero no es «sólo» eso DOOM en inglés significa destino, pero con unas connotaciones no demasiado halagueñas El Día del Juicio Final equivalente cristiano del RACKNAROK es un la tradición anglosajona THE DOOM'S DAY, el Día del Destino, nombre por el que también se conocía el RAGNAROC Como se ve, la onomatopeya no es precisamente inocente





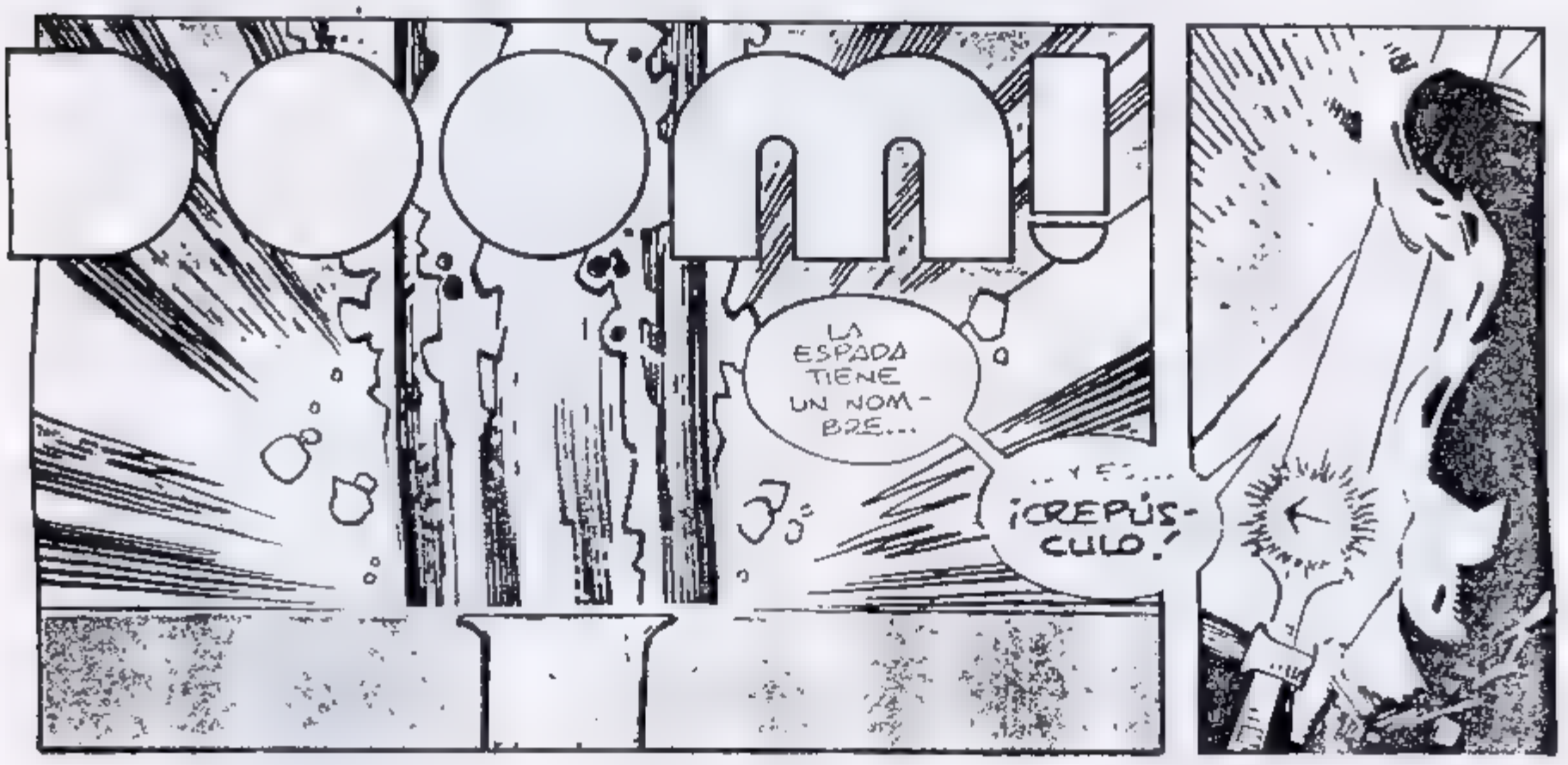
Lo mismo podría decirse del uso de «Textos de Apoyo», auténtica plaga Bíblica del reciente cómic-book De hecho SIMONSON es uno de los pocos –poquísimos– autores que recurren a ellos para potenciar lo narrado y no para buscarse coartadas culturales de perra-gorda. Además –y tampoco es muy frecuente– su uso no sólo no está reñido con la estética, sino que la complementa. A las páginas en que se forja la ESPADA me remito

QUE NO TE ESPANTE EL DIBUJO

Reconozco que ante tal cúmulo de maravillas el lector podría preguntarse: ¿Pero bueno, es que este SIMONSON no hace nada mal? ¡¡Ni que fuera el espíritu de la golosina!! Pues, en fin, puestos a buscarle las cosquillas, hay que reconocer que el punto flaco de SIMONSON es precisamente el dibujo

Y tampoco. Tampoco sería justo decir que SIMONSON es un mal dibujante, pues lo es bastante bueno Lo que sí se puede decir es que su dibujo resulta poco atractivo Al primer vistazo suele producir una sensación de rechazo WALTER SIMONSON tiene, como dibujante, grandes virtudes: la composición de la viñeta, las angulaciones y perspectivas –en ocasiones extraordinarias– y la misma fuerza que su dibujo desprende, pero también un enorme defecto El ACABADO de su dibujo es tosco, confuso, embarullado y eso repele inicialmente –y a veces, definitivamente– al lector. Ya dijimos en más de una ocasión que esa «crítica» que tan alegremente se suele hacer al cómic –«eso es algo que entra por los ojos»– es en realidad un arma de doble filo Nunca tan claro como en este caso

Ramón FERMIN PEREZ



JOHN BYRNE: ESTO ES UN ESPECTACULO

John Byrne es una super-estrella de los cómics-books norteamericanos, que ha levantado y creado colecciones de éxito. La última prueba es su fichaje para el relanzamiento de «Supermán». Antes le avalan muchos años de trabajo en un artista que se formó pronto, que creó «Alpha Flight», despertó a «Los 4 Fantásticos» y sirvió para animar o poner parches a series como «Capitán América» o «Indiana Jones», respectivamente.

Es un buen argumentista, un guionista experimentador y un dibujante versátil que sabe conjuntar las tres tareas hasta convertirse en un muy interesante comunicador Podrá reprochársele un cierto conservadurismo, un dibujo irregular que a veces es ñoño y a veces brutal y una forma de narrar que tan pronto ofrece soluciones sorprendentes como páginas vulgares. Pero nunca podrá decirse que una de sus historias no agarra al lector. Al menos cuando se trata de series en las que cree y en las que se hace con los personajes Más concretamente, «Alpha Flight» y «Los 4 Fantásticos». Byrne interesa al lector por dos razones. Tiene bien aprendida la herencia cultural de los cómics y como innovador o recopilador, sabe hacerlos espectaculares

MONTAJE BONITO Y PRACTICO

John Byrne siempre divide cualquier faceta de su trabajo entre la sobriedad y la sorpresa. Si seguimos su montaje de página encontraremos generalmente una estructura convencional. Según el guión, muchas de sus páginas son correctas. Otras monótonas e incluso espesas en textos, aunque generalmente aporten mucho para el conocimiento de los personajes, la descripción de su psicología y a veces haya mucha viveza en los diálogos.

Cuando él mismo parece aburrirse de trabajar de forma tan «al uso», intercala unas páginas de sorpresa. Ahí interviene el montaje, perfectamente encarnado dentro de la narrativa y de la estética. Hay páginas de espléndida factura plástica que envuelven una narración arrolladora gracias a la forma de distribuir las viñetas

Cabe más de un ejemplo por cuaderno Quizá uno de los más representativos sean los nueve segundos anteriores a la destrucción de Guardián, el líder de «Alpha Flgth». La página se divide en nueve viñetas de igual tamaño, cada una con la forma de los números del nueve.al uno en una cuenta atrás que será mortal. Ralentiza la imagen para crear tensión, compone una página original y hermosa y a la vez informa segundo a segundo, viñeta a viñeta

El gran ejercicio de virtuosismo con el montaje es la lucha de Ave Nevada contra Kolomaq. Con el cuento de que Kolomaq provoca una tormenta ciega, Byrne tiene al lector nada menos que cinco páginas a oscuras. Son treinta viñetas en blanco, en las que no se ve a los dos personajes que, para colmo, están peleando. En los tebeos de la Marvel las peleas son el leiv-motiv de narracción O hay espectaculares supermamporros o el tebeo deja de venderse. Sin ver una sola torta, el combate es espectacular Lo resuelve con montaje de vinetas, textos de apoyo, diálogos y onomatopeyas (otro de sus fuertes). En la página once, después de que cuente como Ave Nevada se ha convertido en oso polar, veremos por una viñeta de forma abuhardillada y na onomatopeya curva el fiero ataque de la super-heroína convertida en plantígrado que coge desprevenido al malo de turno. Previamente ha situado a los personajes en las viñetas por el índice de los bocadillos. En la página 12, el intercambio continuo de golpes lo explican una serie de viñetas crecientes y encadenadas que se apoyan en texto y onomatopeyas. Cuando, a la siguiente viñeta, caen en la tira inferior de la

VUELA A TRAVÉS DE LA TORMENTA, CERCANDO AL MONSTRUO, TANTEANDO.
ESCÚCHAME, BESTIA TUS PODERES HAN DISMINUIDO DURANTE TU ENCIERRO
¡PUEDES AMENAZARME, PERO NO TIENES BASTANTE PODER PARA CUMPLIR TUS AMENAZAS!
¿CÓMO TE ATREVES A HABLARME ASÍ?

página la onomatopeya va casi a ras, para indicar que han tocado suelo. La página 13 sólo es reflexiva y por tanto no tiene especial expresividad. En la 14 vuelven a la carga Una viñeta es rota por una onomatopeya de golpe y se incluyen otras de ruidos Cierra con una doble página encarada (16 y 17) donde en la primera viñeta una alargadísima onomatopeya indica un derrumbamiento sobre esta tormenta de nada En las siguientes el mundo va apareciendo conforme desaparece la tormenta hasta recuperarse a los ojos del lector ¿Quién puede decir que no ha disfrutado de una estupenda y sorprendente pelea?

ES LA HORA DE LAS TORTAS

No sé cómo valorarán ustedes esto de que los cuadernos de la Marvel se resuelven a bofetadas Lo que sí se puede decir es que los tebeos de John Byrne tienen más que eso. Pero como no les han de faltar mamporros es digno de aprecio en uno de sus autores que sepa ser espectacular, distinto, cuando -como dice la Cosa– «es la hora de las tortas». Lo sorprendente en John Byrne, que a veces acaramela las páginas con dibujitos de maniquí, ya que el canon físico de sus personajes es un tanto ligero, es su capacidad para los grandes derribos. Es tan capaz de construir uno de esos supermundos cavernosos o tecnológicos, como de destruirlo en fastuosas viñetas Y es capaz de poner en escena luchas estremecedoramente destructivas Importa en ello la fuerza y la velocidad que es capaz de expresar, bien con su dibujo, bien con su montaje (que es el fuerte narrativo de Byrne). Sus personajes «pegan» bien (como pega Marlon Brando, John Wayne o Alan Ladd en el-cine) y destruyen como estas películas fascinantes en que al final la traca de efectos especiales se concentra en hacer añicos un escenario fastuoso Aquí lo tienen en igual espectacularidad y más barato

Una de estas demoliciones, solucionada con un montaje narrativamente impecable, ocurre en un relato de Los 4 Fantásticos formado por «Hombre y Superhombre» y «Factor X». Número 30 de la edición española Un fantasmón llamado Gladiador le calza tal bofetada a La Cosa que en la trayectoria el tipo de piedra deja nueve coches para desguace. En la página 13 cuenta la hazaña y le añade los precios al mamporrazo y los efectos. Lo importante es cómo rompe Byrne la

página para meter cuatro viñetas que den la sensación de supergolpe Cruza la página transversalmente con dos viñetas alargadas –le saca la máxima longitud posible– que se complementan Ha «estirado» la página al doble de su longitud. Ha hecho lo imposible, ayudado por el montaje. Una página de goma, que se estira como los miembros de Míster Fantástico

Y EL VIVIR CADA DIA DE LOS HEROES

No todo son tortas. Hay héroes con líos mentales y sentimentales detrás. No es nuevo que la vida de un super héroe sea difícil desde que Marvel es Marvel El ejemplo más clásico –y que en mi opinión tiene una paradoja involuntariamente– es el Capitán América. Los guionistas le han complicado tanto la vida al «Capi» que resulta curioso y antinatural que, con su traje de barras y estrellas, defienda el sistema que le machaca cuando va vestido de civil Pero eso ahora se nos cae fuera

Argumentalmente, John Byrne es un águila Tanto para plantear espléndidos relatos de fantasía (Legado-4 Fantásticos 32 y 33, en la onda de Stephen King), como para introducir elementos melodramáticos En Los 4 Fantásticos, una formación definida y sólida, escoge una línea dramática con el personaje La Cosa –que ya tenía– y otra muy hogareña con el resto de los caracteres Muy familiar. Exactamente lo contrario que en Alpha Flight, del que es creador y donde hace y deshace Este grupo canadiense, más que una colección de mutantes, parece un colectivo de tarados. Dicho sea sin ningún desprecio porque da mucho interés a la serie, pero ya me dirán qué puede salir de sano en un grupo compuesto por un chico volador sexualmente indefinido y probablemente el primer super héroe gay de la historia; una hermanita paranoica que es una devora-hombres hasta que se le saltan los plomos y se vuelve una mojigata; un superhéroe funcionario llamado Guardián que palma en los primeros cuadernos a pesar de ser fundador del grupo; una hija de los dioses, multiforme,

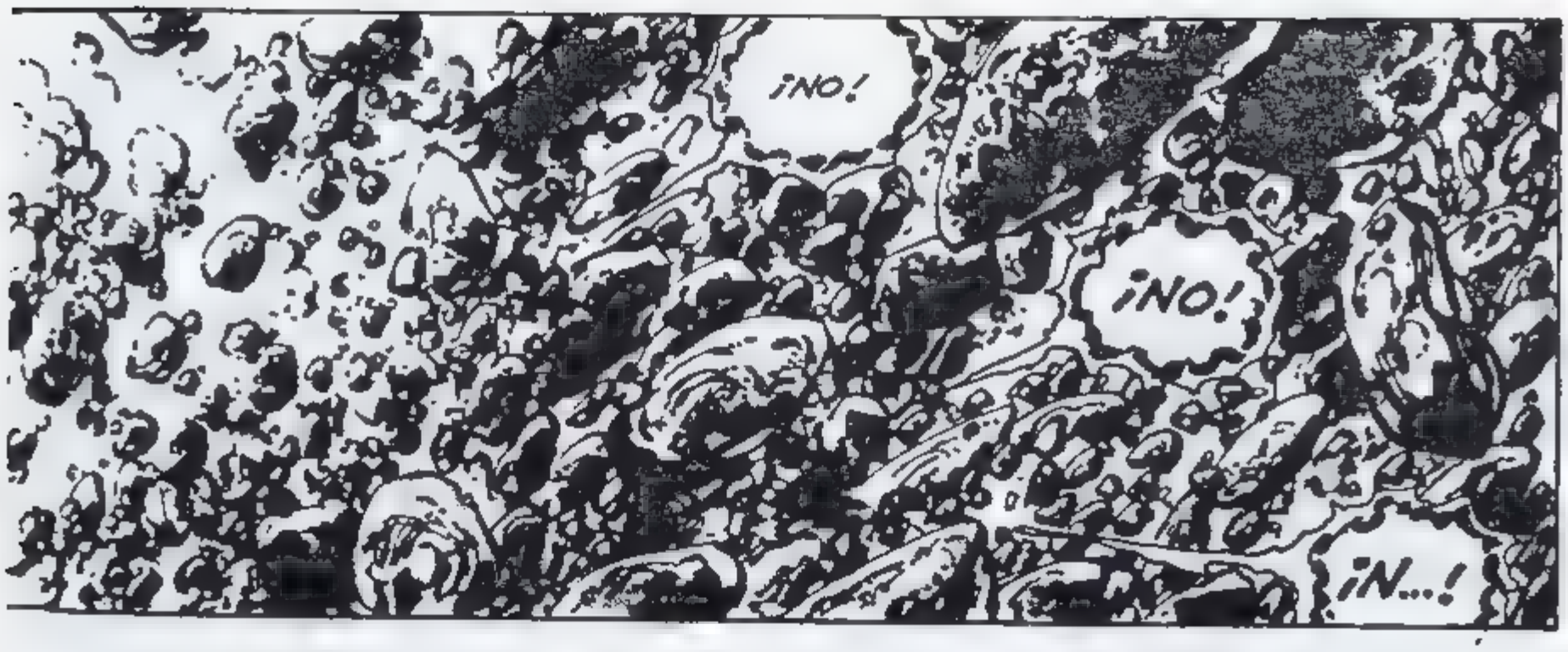
que no tiene muy claro si quiere ser mujer a todos los efectos. Un enano sensato, consciente del cuerpo en que está encerrado, que se enamora de la viuda del jefe, una chica normal, un tanto atormentada, que quiere organizar a unos mutantes continuamente dispersos. Un chamán indio con una trágica historia y una hija, también metida a superheroína, que le complica la vida afectiva continuamente Una mujer pez que no sabe cuál es su naturaleza ni su mundo Un forzudo naranja y colérico que acaba conteniendo un enemigo. Y los que puedan venir, porque esto no para. Las historias de estos muchachos no son aventuras de una pandilla de forzudos, sino una terapia de grupo Por eso viven continuamente pensando en no ser Alpha Figth Por eso las aventuras van sucediéndose cediendo protagonismo a dos o tres personajes simultáneamente y haciendo desaparecer a los demás En pocas ocasiones, hacen la piña contra el malo Eso permite presentar mejor
a los personajes sin embarullar la historia hasta el punto de que el lector se convierte sicológicamente en un potencial miembro de «Alpha Flight». Y permite introducir, entre super-reyertas, unas gotas de melodrama que dan un sabor estupendo a la lectura Byrne tiene capacidad para dar viveza a esa trama. Lo de menos es que sus personajes no sean comunes –y por tanto más creíbles–. Lo importante es que no son unos mamporreros que sólo llegan puntuales a la hora de las tortas

PREOCUPACIONES DE CIUDADANO MEDIO

La ideología de John Byrne ha sido calificada reiteradas veces de conservadora No se puede decir lo contrario, pero tampoco se puede pensar en este conservador como en un derechista español. No hace de sus tebeos un pulpito para sus homilías. No es un tipo empapado de ideología vestida de super héroe Es un autor que plantea en sus tebeos sus preocupaciones de ciudadano y, tanto al enunciarlas como al plantearles fantásticas soluciones, deja ver sus conservadurismo Para los lectores españoles tiene el interés adicional de que las preocupaciones de este ciudadano británico residente en USA no son distintas a las de nuestros paisanos y que en lo que sí podemos diferenciarnos es en el prisma ideológico con que las vemos y pensamos pueden solucionarse

Porque este repaso tiene que ser somero, centrémonos en tres sus proposiciones ideológicas. La dialéctica machismo-feminismo en Susan Richards, las elecciones y los políticos en «El Capitán América» y la más cruda, la dictadura paternalista de Von Muerte y las transiciones a la Democracia

TU ENEMIGO ES TUNDRA, KOLOMAQ, Y SU PODER HACE MUCHO TIEMPO QUE MURIÓ.
PERO TIENES OTROS VIEJOS ENEMIGOS
MIRA MÁS ALLÁ DE MI DISFRAZ MORTAL, KOLOMAQ. MIRA MI VERDADERO YO Y DESCUBRE CON QUIÉN TE ENFRENTAS



DE MUJER A MUJER

«De mujer a mujer» es un programa televisivo que presenta y dirige Bárbara Walker, una feminista activa que introduce a la Chica Invisible como Susan Storm, su nombre de soltera. «Es Richards», corrige Sue inmediata y afablemente. Y comienza la batalla. «¿Has aceptado subordinarte a tu esposo?»

Amo a mi marido y sé que está orgulloso de que yo quiera llevar su nombre

No parecen las palabras de una moderna mujer liberada

–¿De verdad? Sé quién soy y no estoy prisionera de palabras o etiquetas

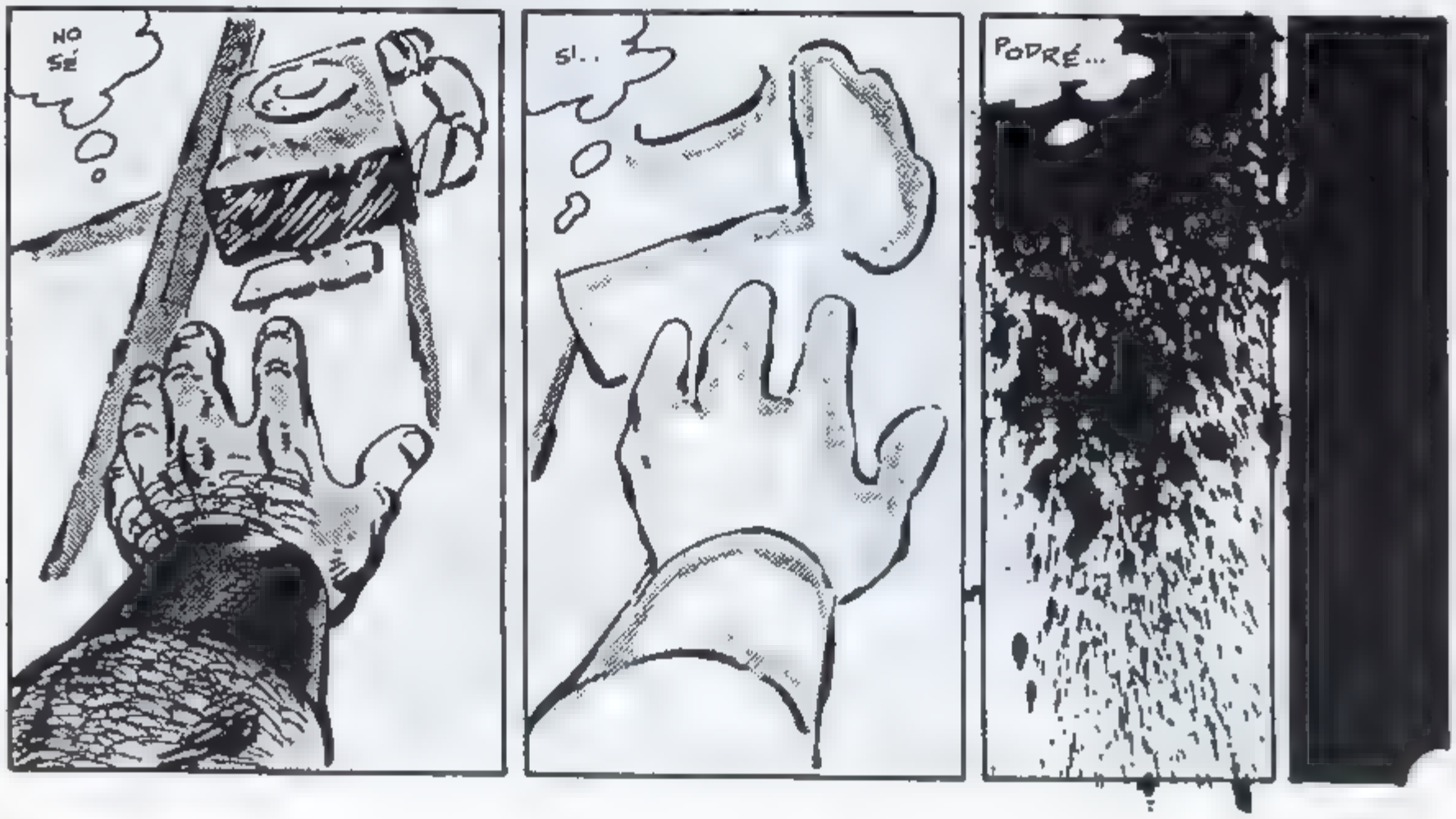
El diálogo inicial de «El Fin de la Infancia» (4-F n.º 27) no puede ser más intencionado. Sigue con que «chica invisible» es un nombre poco inspirado, los poderes son poco efectivos, sólo sirvió para ser capturada por sus enemigos, un asunto amoroso con Namor. Las respuestas son: El nombre lo escogió ella, sus poderes estan bien, venció a La Masa y, en una crisis matrimonial, Namor fue un buen amigo. La próxima semana la invitada es Nancy Reagan. Susan Richards queda convencida de que «una entrevista es peor que pelear con supervillanos»

Supongo que Byrne ha querido contestar a las críticas feministas que se hacen a este tipo de heroínas. Su respuesta es la de una mujer feliz que «asume con gusto sus roles de esposa y madre» y que no se plantea sus relaciones con los hombres de una forma dialéctica. No batalla porque no se siente marginada. El planteamiento de Byrne no es machista aunque sí sea «anti-militante feminista». En cualquier caso, quizá una super heroína no sea el ejemplo más claro de mujer oprimida. Ni Nancy Reagan, su invitada de la semana siguiente

Byrne rehuye esa batalla porque no la ve. Hace como si el feminismo fuera un problema inventado por las feministas. Ahí es conservador, pero amablemente conservador, porque verdaderamente «su» Susan Richards tiene papeles igualitarios como super heroína, aunque como guionista también haya cargado las tintas en su rol doméstico y de madre y esposa

SI EL FUERA PRESIDENTE

En el número 12 de la edición de Forum se plantea que el Capitán América se presente a las elecciones presidenciales estadounidenses. Todo empieza con una acción antiterrorista en la que el Capi solo resuelve más en unos segundos que un equipo de SWAT



Allí tiene la idea el presidente del NPP (Nuevo Partido Populista). Según él, el Capitán lleva un millón de votos en el escudo. «No soy político», dice el héroe abanderado. «La gente no quiere un político, sino un líder», le contestan. El NPP no es una alternativa real a Demócratas y Republicanos, pero «la gente quiere un cambio». Maniobra política, filtración a los periódicos, pegatinas para la ciudadanía y de pronto, titulares. «El Capi, presidente». Formará una candidatura independiente.

La gente se fía del Capitán, un desconocido que lleva máscara porque es mejor que «votar por un granuja que no la lleve». En la casa de «Los Vengadores» se oye de todo. Desde Bestia que, haciendo honor a su nombre, le anuncia su voto y el de todos los mutantes (¿incluidos los diabólicos?), hasta el Hombre de Hierro que le dice: «Ya conoces el tipo de corrupción a la que tendrás que enfrentarte». Y la cadena de reacciones: «Es quien necesitamos», piensa el anglosajón medio. «¿Qué piensa de los derechos de las minorías, el fomento de la vivienda y la educación?», se pregunta una mujer negra con aspecto de profesional. «Es otro intento de la CIA para engañar al pueblo. No creo que el C. A. exista. Nunca lo he visto», dice un tipo desarrapado y malencarado (y de izquierdas, of course). Al final, el Capi decide que nanai. Y explica públicamente que él está comprometido con preservar el sueño americano y que para preservar la realidad necesitan otro hombre.

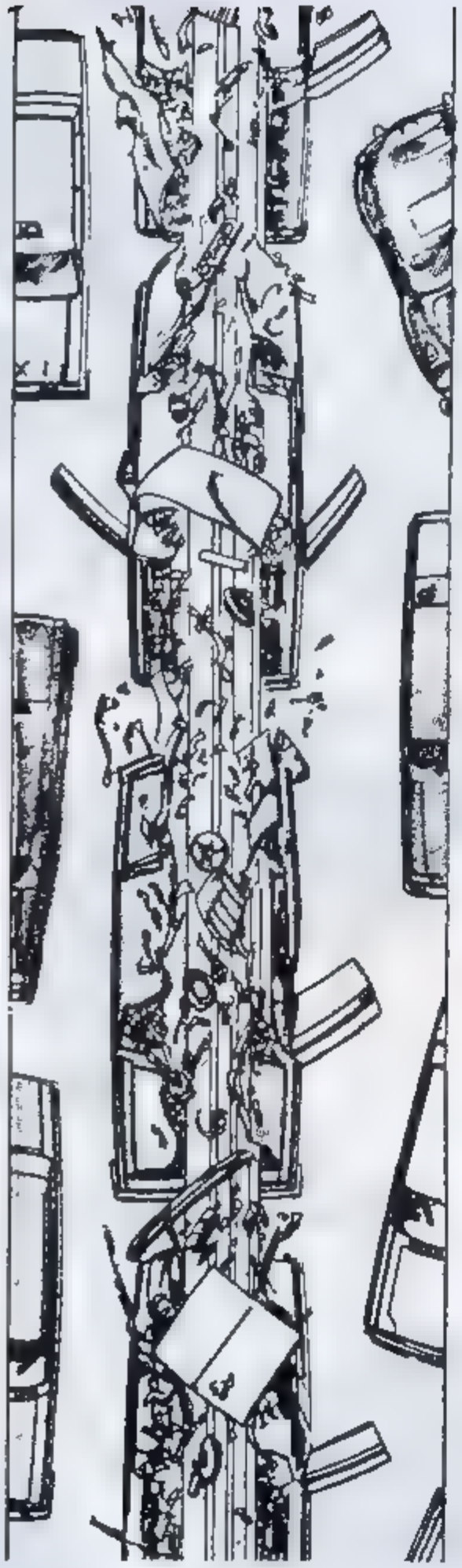
ESTA TIERRA ES DE MUERTE

Ahora viene lo más duro. El Dr. Muerte siempre fue un tirano al que combatieron los 4F. Pero cuando se trata de países que no son América, estos yanquis tienen una doble moral. Para América, cuyo funcionamiento democrático es perfecto, toda libertad es poca. Latveria es otra cosa. La Latveria, liberada de la dictadura de Víctor Von Muerte, se convierte en hambre y ruinas. Mientras mandaba cara de lata, al pueblo sólo le pedía que fuesen «obedientes y felices». Veamos ahora lo que piensa el pueblo. Lo primero que –alegres– dicen es: «Ha vuelto el amo». «Todo ha cambiado mucho». Antes «cada hombre y mujer tenía todo lo que deseaba y

Cimadevilla

Taller de Encuadernación

Lunario, 44-Telef. 34 88 92-Gijón-1



MERCURIO SIENTE FALLAR SU CORAZÓN, PERO AHOGA SU EMOCIÓN CON LA ACCIÓN
¡NUNCA ME DEJAIS ACABAR LA CERVEZA!
¡SOY JOHNNY! ¿ME RECUERDAS?
¡RÁPIDO, LLÉVANOS HASTA ATTILAN, MANDÍBULAS!
QUEDATE AQUÍ, FRANKIE.

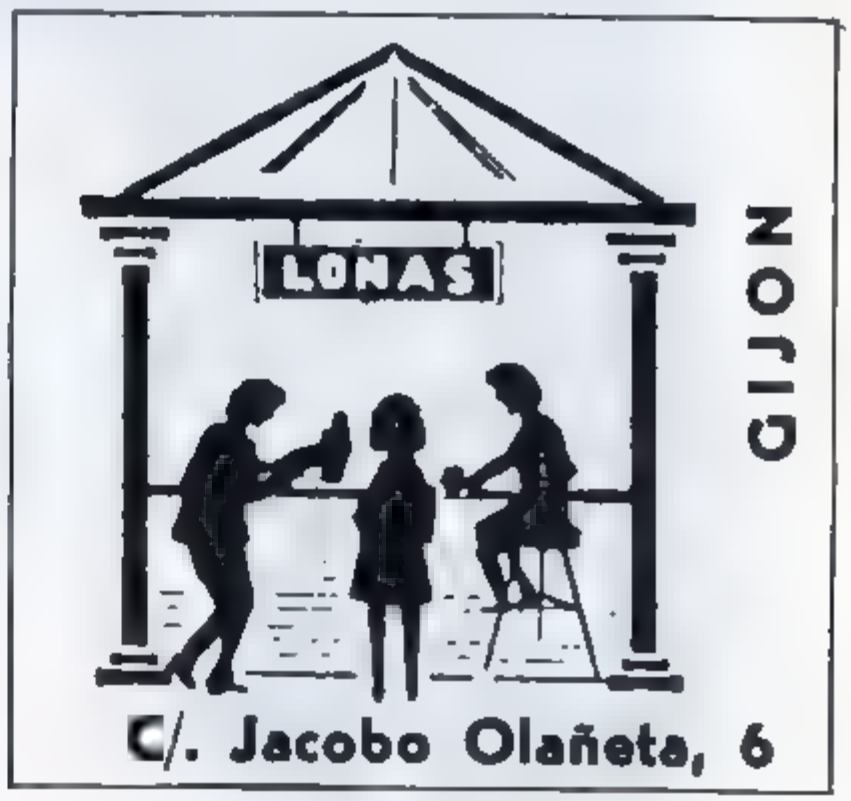
podría agradecérselo (a muerte) cuando paseaba junto a nosotros con su fiel sirviente Boris». Luego, llegó Zorba al poder. «Prometió elecciones libres» (...) retocó las leyes del amo, pero también sus castigos: «Donde una vez tuvimos seguridad en nuestras casas y paz en la oscuridad de la tarde, conocimos el miedo y los horrores innombrables que caminan por la noche» (habla de la inseguridad ciudadana). «Llegaron la pobreza y el hambre. Los precios subían sin razón y los almacenes no se reponían». Luego vinieron la ley marcial y los robots policías. La cosa es tan clara que el pueblo lo dice: «Con Muerte vivíamos mejor». De pronto, el tirano en conserva se convierte en un gobernante paternalista, quizá sólo un poco malhumorado pero que «cuando tomé el poder, mi tierra natal era una burla de país, con una monarquía feudal que lo destruía lentamente. En meses hubiera sido tragada por los países comunistas que la rodean»

Por una parte, es cierto que Zorba resulta un quinqui real un tanto chalado, pero no cabe duda de que la historieta bendice la paternalista autarquía latveriana del Dr. Muerte como lo mejor para estos países. Para que no haya disturbios con la llegada de la democracia, ni debilidades que puedan hacer caer el país en la órbita comunista. Esta doble moral de la que hablábamos al principio preside la opinión del americano medio cuando habla de política exterior norteamericana.

Con todo, no extrememos el conservadurismo de Byrne. Conservadurismo sí, oscurantismo no. En el «Aventuras Bizarras» n.º 1, dedicado a la violencia, Byrne publicó una historia de dos páginas sencilla pero inteligente. Presenta el clásico grupo de americanos medios rurales unidos en liga de amantes de la justicia que, encabezados por un reverendo reaccionario, se van a quemar los libros «Obscenos e indecentes», entre ellos los de Marx y Darwin, de una biblioteca. La historieta es muda y su único texto de apoyo es una moralina que dice: «La violencia tiene muchas caras»

Puede parecer ingenuo, pero en ello se ve que Byrne quiso decir algo concreto. Puso más interés en decirlo que en cómo hacerlo. De ahí esa inflexión reflexiva que crea en un tebeo Marvel, dedicado a la violencia que, por tanto, está llena de despedazados, tiroteados y muertos de mil maneras.

Javier CUERVO



EL SUPERDOTADO

HOY NO VOY A PERSEGUIR A NINGÚN MALHECHOR... HOY VOY A DARLES DESCANSO A MIS SUPERDOTES.

¡KLONK!

VD. PERDONE... SE ME ESCAPÓ ACCIDENTALMENTE..

YA, YA...

HACE UN DÍA MAGNÍFICO.

¡MMMFF!

SERÁ MEJOR QUE DÉ UNA VUELTA POR EL PARQUE.

¿OTRA VEZ? ¿QUÉ DEMONIOS...?

AGuilera

¡BUAA! ¡HA ROTO MI CAMIONCITO! ¡BUA!

¡NO, NO, PEQUEÑO, TE COMPRARÉ OTRO! ¡NO LLORES!

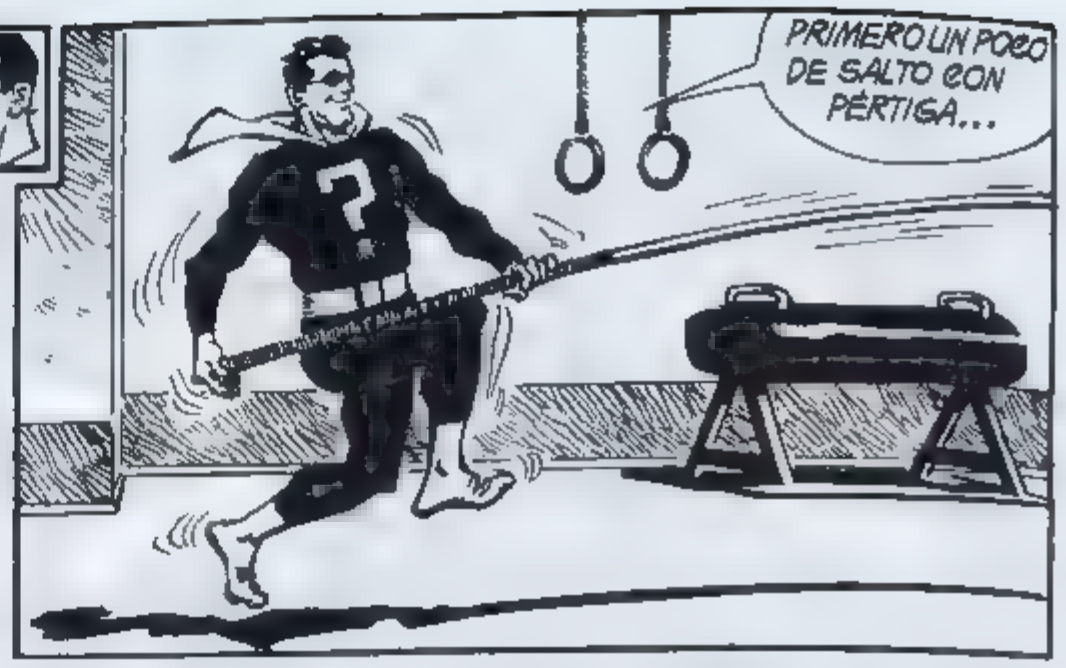
¡YO LE ENSEÑARÉ A ROMPER LOS JUGUETES DE MI NIETECITO!

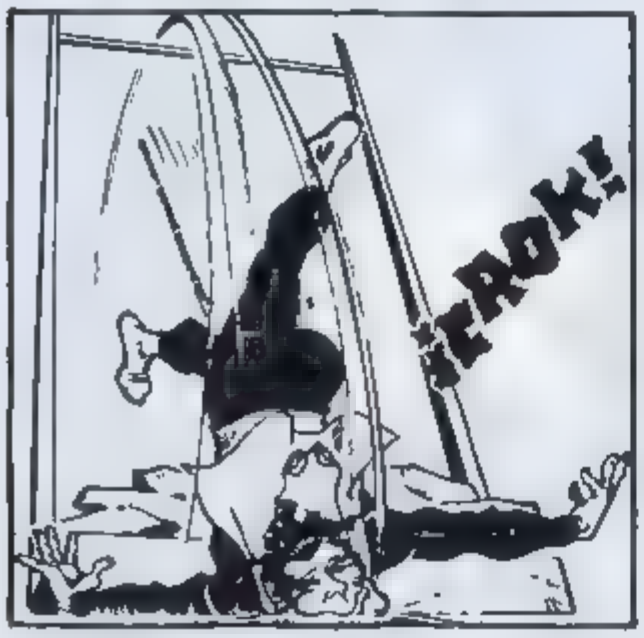
¡EH, OIGA...!

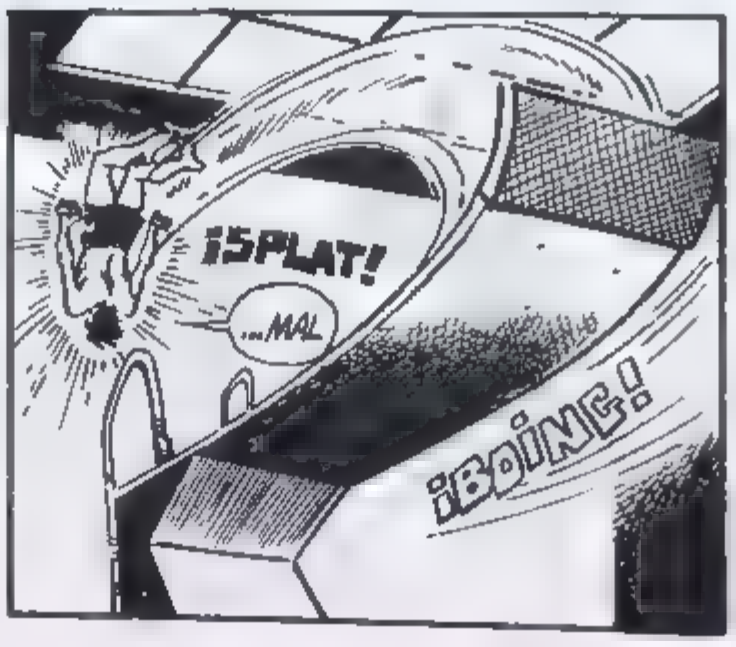
¡FLOP! ¡FLAP!

BIEN, CREO QUE MIS SUPERDOTES HAN DESCANSADO BASTANTE POR HOY...

EL SUPERDOTADO







EL SUPERDOTADO

¿ZORG, QUÉ DICE SU INVESTIGADOR IONICONUCLÉICO?

QUE LOS HABITANTES DE ESTE PLANETA SON INFERIORES A NOSOTROS EN TODO.

"MAGNIFICO, LOS SOMETEREMOS SIN DIFICULTAD! ¡COMUNÍQUESE CON EL RESTO DE LA FLOTA DE INVASIÓN!

EN ESE MOMENTO..

¡AH, QUÉ BIEN SE ENCUENTRA UNO AQUÍ ARRIBA!

¡KLONK!

¿QUÉ HA SIDO ESO? ¿UN AEROLITO? ¿UN ASTEROIDE?

¡BLAM!

¡VDS. PERDONEN PERO ES QUE ME HE HECHO UN LIO CON LA ESCOTILLA!

PERDONEN IGUALMENTE MI PARCIAL DESCONOCIMIENTO DE SU LENGUA PERO ES QUE LAS INSCRIPCIONES DE LA NAVE ME HAN DADO POCO PIE PARA DOMINARLA.

NO SE PREOCUPEN POR LOS DESPERFECTOS... AHORA MISMO SE LOS ARREGLO

¡YA ESTÁ! ¡SE LA HE DEJADO COMO NUEVA! HA SIDO UN PLACER CONOCERLOS

DESPUÉS...

"...INFERIORES A NOSOTROS EN TODO" ES VD. UN CRETINO. AVISE A LA FLOTA QUE REGRESAMOS A CASA

ABuglio

EL SUPERDOTADO

ESTE EMPLEO DE VIGILANTE NOCTURNO ME VIENE DE PERILLAS... ¡NO HAY NADA MEJOR PARA MANTENER EN FORMA MIS SUPERTALENTOS!

"EL RANA" Y SUS COMPINCHES NO PARTICIPAN DEL SUPEROPTIMISMO DE NUESTRO HEROE.

¿QUÉ HACEMOS CON ESE VIGILANTE? EN ESE ALMACEN ES DONDE GUARDAMOS EL BOTÍN DE NUESTROS 632 ÚLTIMOS "GOLPES".

¡HAY QUE ELIMINARLO! ¡CARAMULO, ENCARGATE TÚ!

VALE

¡PLOP!

¡YA ESTÁ, SE ACABARON LOS ESTORBOS!

¡NOTO QUE MIS SUPERDOTES SE HAN ALERTADO!

¡TEMBLAD, ALIMAÑAS, EL SUPER... ¿QUÉ PASA AQUÍ?

¡VAYA POR DIOS! ES QUE A VECES ME ARRANCO...

¡AHÍ ESTÁN! ¡LOS VOY A SORPRENDER CAYENDO SOBRE ELLOS COMO UN CICLÓN!

¡ALLÁ VOY...! ¿QUÉ DIABLOS HACE ESTA SOGA AQUÍ?

¡PLIC!

¡PLAC!

¡PLOC!

¿NO HAY NADA COMO SABER USAR LA CABEZA A TIEMPO? ¿POLICÍA? HABLA EL SUPERDOTADO... TENGO UN ENCARGUITO PARA USTEDES

EL SUPERDOTADO

¡PRONTO, SUPERDOTADO, AYÚDENOS! ¡HAY QUE QUITARLE EL MALETÍN A ESE INDIVIDUO!

¡A LA ORDEN INSPECTOR!

¡ALTO AHÍ INDIVIDUO!

NO DEBE ANDAR...

..LEJOS

ASCENSOR

¡JA, JA, YA ESTÁN AQUÍ MIS SUPERDOTES!

¡LLEGARÉ ANTES QUE ÉL AUNQUE VAYA EN ASCENSOR!

¡!

¡SORPRESA SORPRESA!

¡VAYA HOMBRE SIEMPRE TIENE QUE HABER UNA VENTANA EN MI CAMINO!

¡CRASH!

¡LO LOGRÓ! ¡RÁPIDO, SUPERDOTADO, AL RÍO!

¿POR QUÉ TENDRÉ QUE TIRARME AL RÍO?

POCO DESPUÉS...

LO SIENTO SUPERDOTADO, LO QUE QUISE DECIRLE ES QUE ARROJASE AL RÍO EL MALETÍN... ¡CONTENÍA UNA BOMBA!

SÍ... YA NOTE ALGO DE ESO.

ROCKSENDO
POR JUANJO
¡MIRA QUE TÍA ESTÁ COJONUDA!
¡HUMM, ES VERDAD!

¡IMAGÍNATELA EN BOLAS!

¿Y QUE ME DICES DE ESTA OTRA, EH? ¡MENUDO TANGUE!

¡A TU IZQUIERDA!

¡HEY, TÍOS! ¿VISTEIS QUE CHORBA? ¿ME IMAGINAIS A MI DESNUDO CON ELLA?
?

¡¡AAAAAAARRRGG!!
FIN.

MIGUEL AMBROSIO, AMBROS, EL ULTIMO CLASICO

Miguel Ambrosio es el único, o uno de los muy contados, que goza del beneplácito de la crítica más conservadora, como era el Club de Amigos de la Historieta, que le dio su máximo galardón en 1979, y de la más independiente e intransigente que le ha otorgado el 2.º premio Haxtur, como es la del Grupo Wendigo.

Realmente, y sin que venga mucho al caso, esto de la crítica, a mi personalmente, me deja un poco fuera, ya que lo que más me atrae es la documentación, aunque, llegado el caso, no se puede evitar el analizar la obra de alguno de los artistas tratados, como se da en el caso presente

Ambrós es un artista que influyó mucho en varias generaciones de Historietistas sobre todo en la composición y planificación, de esta gente que confirmaron la tradición de que España es uno de los países que mayor cantidad de dibujantes facilita al Cómic de toda época

Siendo, como soy un aficionado a la Historieta desde mi más tierna infancia, reparé en Ambrós con su JINETE FANTASMA, en una escena de lluvia, una pelea que se me quedó grabada Pero que no fue bastante para aquellos tiempos de penuria, en que otros personajes, y falta de dinero para todos, hicieron que siguiera la carrera de Ambrós de prestado y de pasada, hasta que en la década de los 70, con el CORSARIO DE HIERRO lo redescubrí, aunque ya estaba sobre aviso por un muy alto elogio que de él me había hecho, en una ocasión, el talentoso José Ortiz

Desde entonces me he dedicado, afanosamente, a reunir toda clase de datos sobre Ambrós, el último clásico, he mantenido correspondencia y charlas telefónicas con él y con otros amigos o colaboradores suyos, con el fin de llenar todo hueco

Miguel Ambrosio es un inconformista donde los haya, la perfección es su meta siempre, cosa que logra, pero una perfección natural, normal, sin rebuscamientos, sin forzar nada. Es asombrosa su trayectoria, en donde nunca cosechó un fracaso, en donde siempre el tiempo, la crítica y el público estuvieron con él

Aunque más adelante hablaremos sobre el estilo de Ambros, bueno es que aclaremos los puntos sobre la crítica, pues ésta, sobre todo en nuestro país, en donde se emiten juicios sin conocer toda la obra, o no se esta preparado o se pretende ganar dinero con ella aunque sea invirtiendo los términos crítica-promoción-publicidad, o dicho más claro, prostituyéndose.

Para juzgar una obra yo creo que hay que enclavarlas en el momento en que se ha realizado y evitar comparaciones No es lo mismo un trabajo realizado nada más de terminar la guerra que otro visto la luz 15 ó 20 años más tarde

En mi opinión Miguel Ambrosio hizo lo imposible, destacó y se consagró con argumentos sosos, nonos e infantiles a más no poder y que sólo su enorme fuerza expresiva gráfica, su enorme talento, hizo que se vendiesen miles y miles de ejemplares quincenales, y semanales, después

Por supuesto que los niños de 1940 conocían más de cerca la tragedia, habían sentido la violencia y, en muchos, latía, inconscientemente el deseo de revancha y venganza Eran aquellos, tiempos duros y de pelea, de picardía, de escasez La gente de 1956 y, todavía más, la de 1970 ya era otra cosa, más aburguesada, más acomodados, más blandos, y, encima, la censura de los 60 hizo que, por, tal vez autocensura, nacieran unos personajes bastante asexuados, con un humor –por decirlo de algún modo– a base de querer «comerse vaquitas» y hacer «giocchi di mani». Eran personajes, sobre todo EL CORSARIO DE HIERRO, pues el CAPITAN TRUENO era un fanatico del «dios lo quiere», después metido a metementodo sin aclarar nunca por qué demonios... Este CORSARIO ,era tan sin ideas y blando que llega a olvidar el juramento de venganza que hizo en el primer cuaderno o a tener una risible concepcion de ella

No se comprenden, pues, esos inditos escritos a favor de un argumentista cuya fortuna fue trabajar con Miguel Ambrosio, quien de todas esas infantiles astracanadas hizo Best Sellers, que aún hoy es un placer ojear si no leer

AMBROS, SU VIDA

Miguel Ambrosio Zaragozá nació el 31 de Agosto de 1913 en Albuixech, provincia de Valencia, a 11 Kms de la capital, muy cercano al mar, y cuya mayor riqueza la produce la agricultura, arroz, cereales, y también el vino

Desde niño se sintió atraído por el dibujo, pero como buen hijo tuvo que acatar los deseos de sus padres y estudió Magisterio, carrera que terminó y ejerció hasta que, después de terminar nuestra guerra civil, no queriendo aceptar las imposiciones y arreglos en la docencia, dejó de ejercer el Magisterio

Durante seis o siete años estuvo trabajando el campo como un labrador más de la huerta valenciana, trabajo duro e interminable, jornada que empieza con el alba y termina al anochecer. Su inquietud y su enorme afición al dibujo, sin embargo, le hicieron moverse, sugestionado por el maravilloso mundo del tebeo, el cual le atraía sobre ma-

¡DESPUÉS DE ÉSTO NOS A TENER DIFICULTAD PARA MASTICAR DURANTE UNA TEMPORADA!
YA SOBRE LA ARENA, TRUENO SALE FUERA DE COMBATE A SU ADVERSARIO

¡VAMOS, GARSO ACÉRCATE UN POCO MAS!
MIENTRE TANTO, EL HERCULEO GOLIATH SE DISPONE A HACER USO DE SU DESCOMUNAL FUERZA, PUESTO QUE CARECE DE LA FLEXIBILIDAD DE TRUENO

nera. Un día de 1946, después de haber hecho unas muestras, ni corto ni perezoso, se presentó a Puero, fundador de la Editorial Valenciana. Había confeccionado como muestra «un tebeo completo», tal como salen de la imprenta, con portada y encuadernado.

Consiguió en Valencia su primer trabajo, unas páginas de cómico, y le propusieron que se quedara en la Editorial Valenciana como rotulista, lo que no aceptó, y un año después, en 1947 se trasladó a Barcelona, en donde consiguió algún trabajo para la Editorial Bergis, casa que no pagaba a nadie y lo dejó. Llevó unas muestras a Gerpla, la editorial de EL COYOTE, y una bellísima persona, el Sr. D'oc, viendo a este hombre de 34 años con el pelo ya blanco, y con dibujos tan inmaduros, le dijo que se pasara por su casa y le aconsejó dedicarse a otra cosa. No obstante, le recomendó que fuera a las editoriales Toray y Grafidea. En Toray, Ayné le cogió unas páginas cómicas y en Grafidea le ofrecieron la nueva serie EL CABALLERO FANTASMA que a los 4 números se convirtió en EL JINETE FANTASMA, ya que surgieron divergencias con otra editorial valenciana que tenía registrado el nombre, y con esta serie empezó su éxito.

De EL JINETE FANTASMA se realizaba una tirada de 80.000 ejemplares, era una serie con gancho, pulcramente argumentada por otro valenciano: Federico Amorós, pero con un gran hándicap: su mala distribución. En efecto, sólo se distribuía en las principales capitales, y esto hacía que restase ventas, lo que, sobre todo al final, dañó la continuidad de la serie.

Desgraciadamente, al pasar de quincenal, que era la cadencia de salida en principio, a semanal, Grafifea hizo que Ambrós dibujara a lápiz las páginas, y otro las pasase a tinta con desigual acierto, privándonos así de una belleza continuada y que, en mi opinión, dañó, más que la insuficiente distribución, el porvenir de la serie, ya que a portadas maravillosas seguían otras flojísimas, con interiores aún peor, con estilos mezclados o realizados por otros dibujantes, «uno de ellos fue José Grau con buena maña», hicieron que los críos de entonces, que no eran tontos, fueran abandonando a su héroe favorito.

Otro tanto pasó, años más tarde, con EL CAPITAN TRUENO.

Poco a poco, pero con firmeza, las excepcionales cualidades de Ambrós como historiotista se afianzan, y en 1954 pasa a la Editorial Bruguera, en donde destaca con LA NAVE DEL TIEMPO, unos cuadernos que le permiten pasar por diferentes temas y épocas.

En Junio de 1956 aparece EL CAPITAN TRUENO y llega el boom! En poco tiempo, esta serie iguala, si no pasa, en tirada –300.000 ejemplares– a otras superventas como EL GUERRERO DEL ANTIFAZ o EL CACHORRO, y ocurree otra vez lo mismo.

De semanal a quincenal, y otro que pasa a tinta el virtuosismo de Miguel Ambrosio.

En 1960, y después de unos problemas económicos, Ambrós abandona la Editorial Bruguera y hasta 1962 se dedica a la pintura, realizando tres viajes a París.

«Quise probar a vivir con la pintura, pues quería quitarme de la esclavitud que supone la Historieta. Si hubiera logrado seguir adelante con la pintura, hubiera trabajado directamente para el consumidor, pero no lo logré, ya que en la pintura era aún peor el ambiente, y al acabárseme el dinero volví a la historieta, que al fin y al cabo es lo mío».

«Pronto vi que aquello no era para mí, no la pintura que quieren hoy y con la que no me identifico», me decía en Junio de 1986.

Volvió a la historieta, pues, en 1962 siéndosele ofrecido de nuevo su CAPITAN TRUENO que no aceptó, encargándose de trabajos varios y realizando lo mejor de su carrera artística, en mi opinión y en la de Federico Amorós, para la Editorial Valenciana, al dibujar esos maravillosos cortos, historias autoconclusivas de 4 páginas, que dibujaba por placer y gozando cada línea, sin agobios de nigún tipo, ya que tenía la economía resuelta con Bruguera.

En 1970 crea EL CORSARIO DE HIERRO, su último éxito, y realizado sin ayudantes. Es en esta serie que más nos muestra la valía de Ambrós a nivel popular, matizando, por superar y hacer válida la historieta a pesar de la pretensión de un desfasado guionista que nunca se define y cuando lo hace se ve su limitación, con una historia para niños que pretende ser «diferente», con un retrato de los sentimientos del héroe que sólo llevan a la duda y, lo que es peor, a la indiferencia del lector, un hombre con problemas con las mujeres, tan superficial que nunca crea drama. Esto resulta tan monótono, por lo reiterativo, como la fórmula de «la novia eterna», si no se sabe resolver. Es, pues, pernicioso, ya que aparecen muchas amigas: Roxana, Dagas, Bianca, etc., y en todas se recurre al truco de necesitar la ayuda del CORSARIO, en todas al final es el mismo. Esto es tan falto de imaginación como la novia que espera puede serlo, si no se tiene talento, al margen de que resta acción y, por tanto, interés a la historia. También la repetición de los chistes de «gli giocchi di mani», como ya hemos apuntado, o de «los nuevos» como la risa y burla del malvado, en el primer cuaderno, al ver al amigo escocés de EL CORSARIO, con su faldita típica de origen, es un chiste zafio y, además, sin ninguna gracia. Todo

WING DISCO BAR CAPUA, 21 SWING DISCO BAR GIJON SWING DISCO BAR
Capua, 8 Gijon Gijon

esto no llega a ser irritante y contraproducente para la formación de los niños, por la pericia de Miguel Ambrosio en el tratamiento visual que le da a Merlini, en la escena, y a los rostros de los demás personajes, en todas las demás.

La importancia de la maestría de Ambrós adquiere una total dimensión en escenas como la que vemos, después de una caída al mar de un personaje, y su aparición, al fondo, de este mismo personaje, en una escena siguiente, un primer plano en que se está hablando de otra cosa.

Para Ambrós esto es lo importante, la comunicación con el lector y el modo de lograrlo: «El dibujo de historieta es, no cabe duda, dibujo artístico, pero, creo sinceramente, que sería un error el tocarlo exclusivamente en este sentido de crear belleza. Una viñeta puede ser plásticamente perfecta y, sin embargo, resultar de efectos nulos e, incluso, contraproducente para la finalidad que la historieta persigue, despertar y retener el interés del lector».

«Para alcanzar este objetivo, el dibujante dispone de variados recursos, desde la composición general de la viñeta, hasta la movilidad de las figuras y la expresión de los rostros. Son recursos difíciles de concretar en reglas fijas, y que sólo la práctica irá revelando a cada uno».

«Pero la más importante, en mi opinión, lo que nunca debe olvidarse, es que el dibujante de historieta, es, ante todo y sobre todo, un narrador».

A primeros de 1981, Miguel Ambrosio dejaría oficialmente la historieta, para gozar de un merecido descanso, empleando sus horas de ocio en la pintura y, últimamente, con la música, al empezar a estudiar el violín. Solo rompería este descanso por amistad, con alguna página para V. Mora, o algún dibujo suelto.

AMBROS, SU ESTILO

Miguel Ambrosio hizo suyo y perfeccionó el estilo realista empleado por los grandes maestros del Cómic mundial, sin que fuera por mimetación directa, sino a través de su propia comprensión de esta técnica y su sentido de identificación con ella. Su primer maestro indirecto fue Manuel Gago, y después la necesidad de narrar bien. Porque hasta esto, sólo, llegó su contacto con el trabajo de cualquier otro dibujante.

Comentado el caso con Federico Amorós, creador literario de EL JINETE FANTASMA, gran amigo y colaborador de Ambrós, me dice que jamás le vio con «nada delante mientras dibujaba». Consultado Ambrós el 4 de Julio de 1986, telefónicamente, me dice que «desde bien pronto se desvinculó de lo que pudieran hacer otros dibujantes, él lo que hacía era documentarse sobre época y demás de lo que iba a dibujar, y después plasmarlo gráficamente de memoria».

Es el suyo un estilo vivo, flexible, risueño, jovial, con diferentes cambios de ángulo, al que no le falta profundidad de campo. Basándose en el plano general consigue logros de gran dinamismo y fuerza expresiva, que domina en todos sus detalles. Sus personajes jamás parecen marionetas, pues los sabe dotar de los matices que requiere la acción, que es otro de sus grandes dominios.

Sus personajes femeninos son dotados siempre de estos matices, que les confiere expresiones de llanto, ternura, o del mayor odio y furia. Es el más grande cantor de la belleza femenina, todas sus mujeres, hasta en la historia más ignorada, parecen dotadas con una varita mágica que hace resaltar su hermosura, y no precisamente porque no sepa pintar la fealdad, sino porque sabe embellecer la belleza.

La puesta en escena es pensada cuidadosamente, viñeta a viñeta, con un resultado sorprendente, pues gozan de un frescor y dinamismo inaudito, y siendo dotadas de un movimiento del mejor cine: «Al comenzar una serie, el guión suele contener una descripción de los personajes principales, a lo que he procurado siempre ajustarme sólo en cierto modo, ya que, como habrá podido observar, esa imagen va cambiando generalmente, a medida que avanza la historia, hasta adquirir sus rasgos definitivos que dependen en gran parte de la marcha del relato».

«Por eso les pido siempre a los guionistas que me den una idea clara, no sólo del aspecto externo de cada personaje, sino también, y sobre todo, del papel que van a desempeñar. Guapos o feos, lo importante es que cada uno, fuerte o débil, audaz o cobarde, noble o traidor, refleje en sus rasgos físicos la naturaleza de sus sentimientos. Aquello de la cara es el espejo del alma, en resumen».

«Con todos los guionistas que han colaborado conmigo a ocurrido lo mismo: las descripciones muy detalladas al principio, se han ido simplificando hasta quedar reducidas a su mínima expresión».

«Claridad y continuidad son factores esenciales para lograr que el lector viva la historieta. Por eso, cuando dibujaba una viñeta, lo hacía pensando y preparando el paso a las siguientes, y nunca he vacilado en agregar o suprimir cualquier detalle que contribuya a conseguirlo».

Ambrós es, por tanto, un historietista antes que nada, un artista que comprende el medio en que trabaja, hasta tal extremo de sacrificar todo aquello que desmerezca a lo que pretende; o sea, narrar bien, contar una historia en imágenes.

Es un historietista nato, congénito, que sabe pulsar los resortes que mueven la puesta en escena y les hace vivir, a sus personajes, como si fueran seres y cosas reales. Las historias se transmiten fácilmente y éstas vibran al ritmo que este gran maestro impone.

PASA Y MIRA

Compra - venta de todo

MARQUES DE CASA VALDES 94
GIJON

«Me interesa sobre todo la vida, y por ello presto especial atención a la figura humana y a los impulsos de esta figura. Considero la vida como una lucha de sentimientos y son estos sentimientos los que intento recoger con mi dibujo. En lo técnico boceto poco, lo suficiente para tener una base para la tinta, muchas veces no sigo el lápiz sino al pasar a tinta, creo otras líneas. Resuelvo la tinta a base de trazos seguidos, fuertes».

«EL TRUENO lo hice todo a pincel. Después, trabajando para la Editorial Valenciana, me he acostumbrado a la pluma; con ella trazo la línea y con el pincel doy sombras. El dibujo resulta así menos blando que con solo el pincel, y la pluma me permite mayor soltura».

«Desde luego, y por mi experiencia propia, le puedo asegurar que la historieta es un arte, pero menor, fundamentalmente se trata de un trabajo de galeotes, siempre con prisas, trabajando a destajo».

Francisco TADEO JUAN

En el próximo WENDIGO se completará este artículo de TADEO con una CRONOLOGIA de la obra de AMBROS jamás escrita.

Año 13 - N.º 38 - 350 Pts. - Marzo/Abril 1987